

YOSHIDA Seiji Art Works & Perspective Technique

# 吉田誠治作品集

## ＆パース徹底テクニック







YOSHIDA Seiji Art Works & Perspective Technique

# 吉田誠治作品集

＆パース徹底テクニック











## Gallery















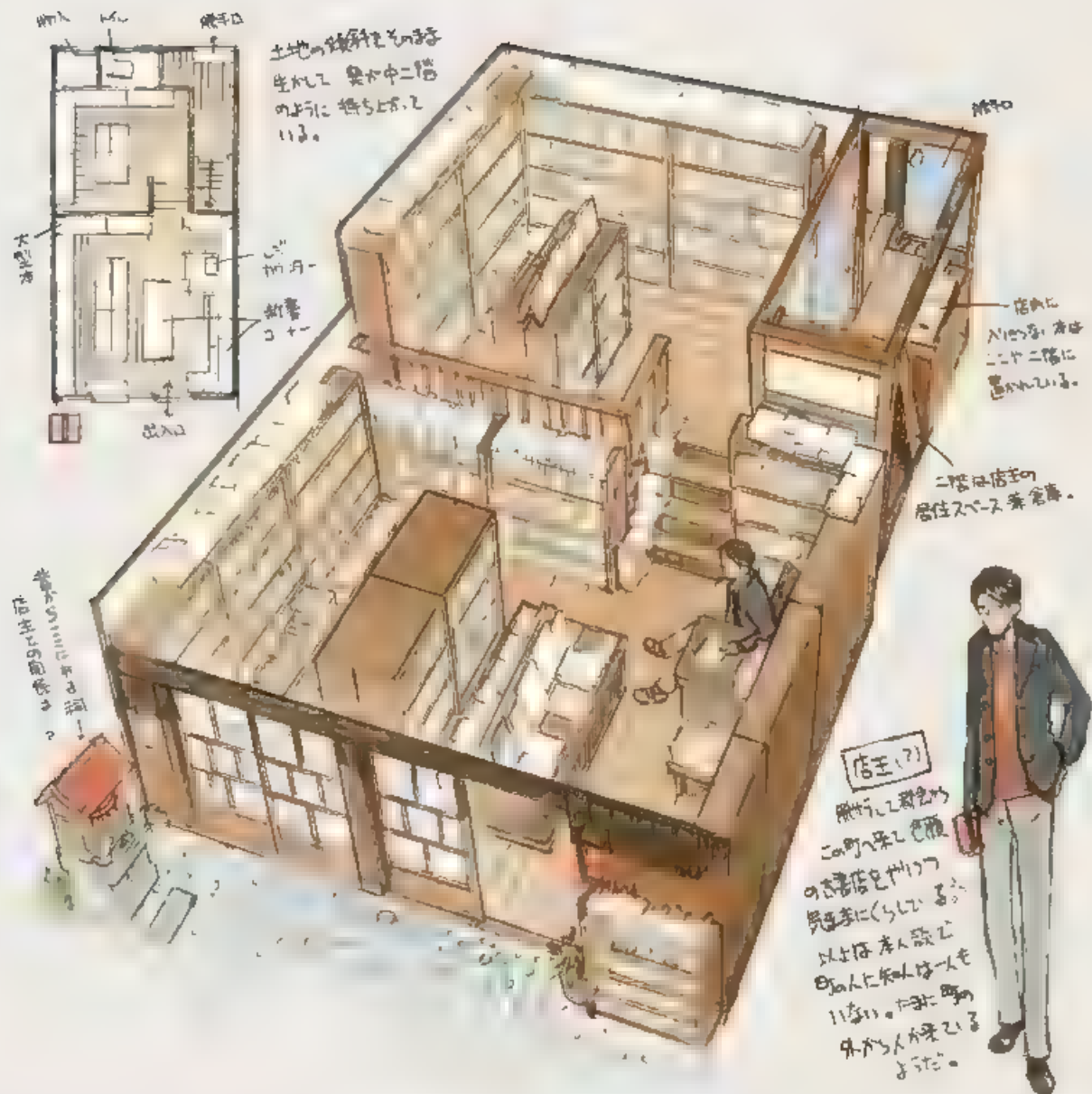












## 階段堂書店

Kaiden-ka Book Store

01 01 01 01 01

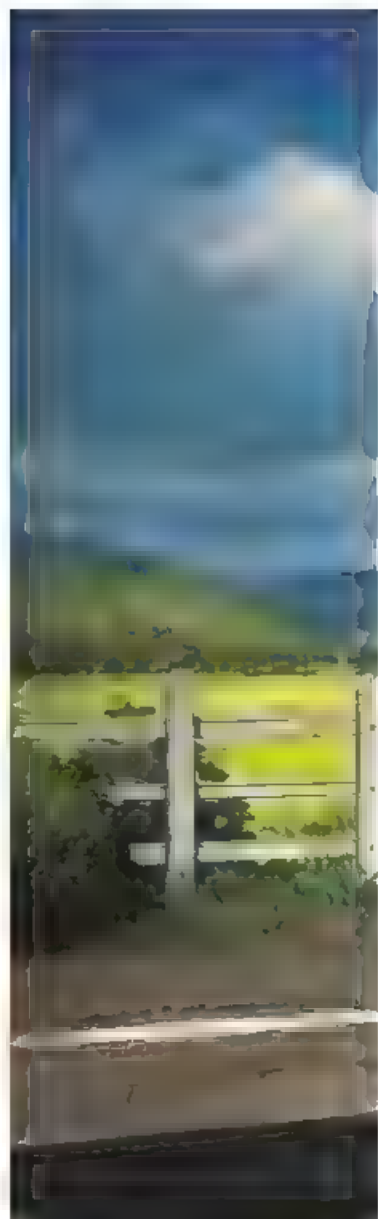
この建物は、土地の狭小なため、生かして、奥まで二階のように持ち上げる。二階は店主の居住スペース兼倉庫。店主(?) 階上に2階を20坪ほど、色々の書店をやろうと考えている。以上は本人談で、他人に知らせない。たまたま外から人が来るといい。

# 夜鳥

Wic

Original work

日本古来「子狐」や「子狐」の名で呼ばれ、「子狐」は、夜に活動する動物の  
子狐、子狐に「子狐」は、夜に活動する動物の、子狐、子狐に「子狐」は、  
子狐、子狐に「子狐」は、夜に活動する動物の、子狐、子狐に「子狐」は、  
子狐、子狐に「子狐」は、夜に活動する動物の、子狐、子狐に「子狐」は、  
子狐、子狐に「子狐」は、夜に活動する動物の、子狐、子狐に「子狐」は、  
子狐、子狐に「子狐」は、夜に活動する動物の、子狐、子狐に「子狐」は、























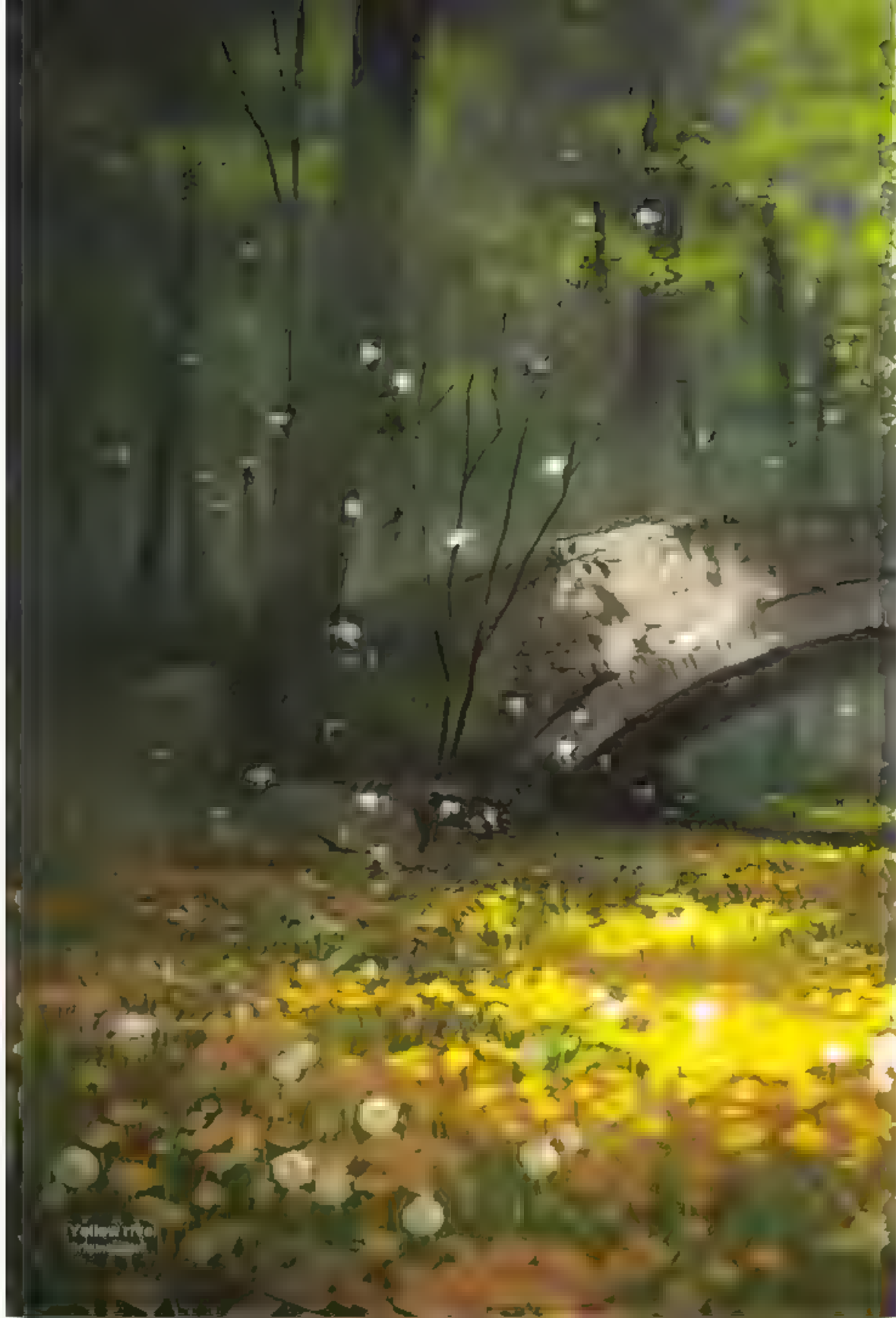






















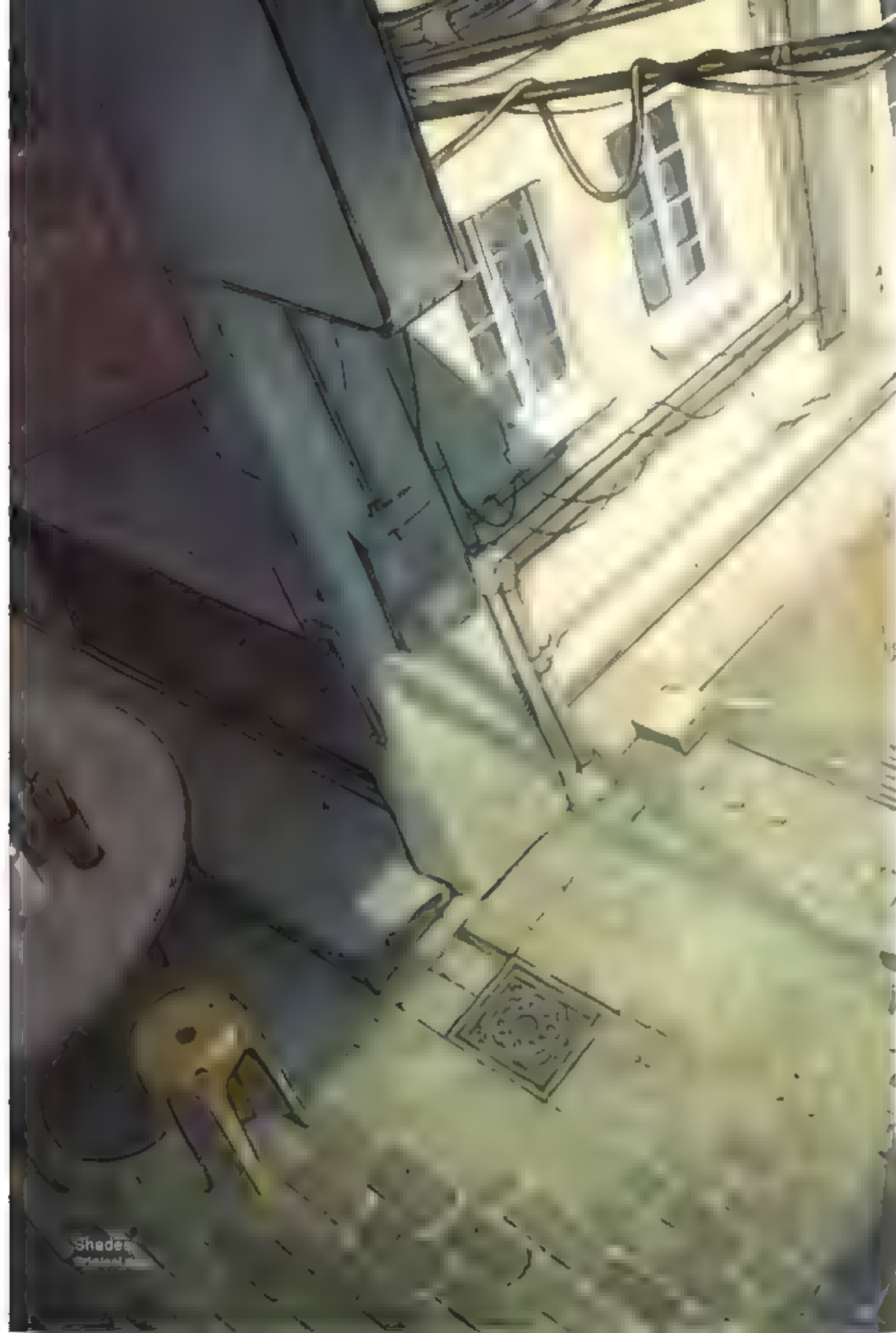






Doghouse  
Illustrated series

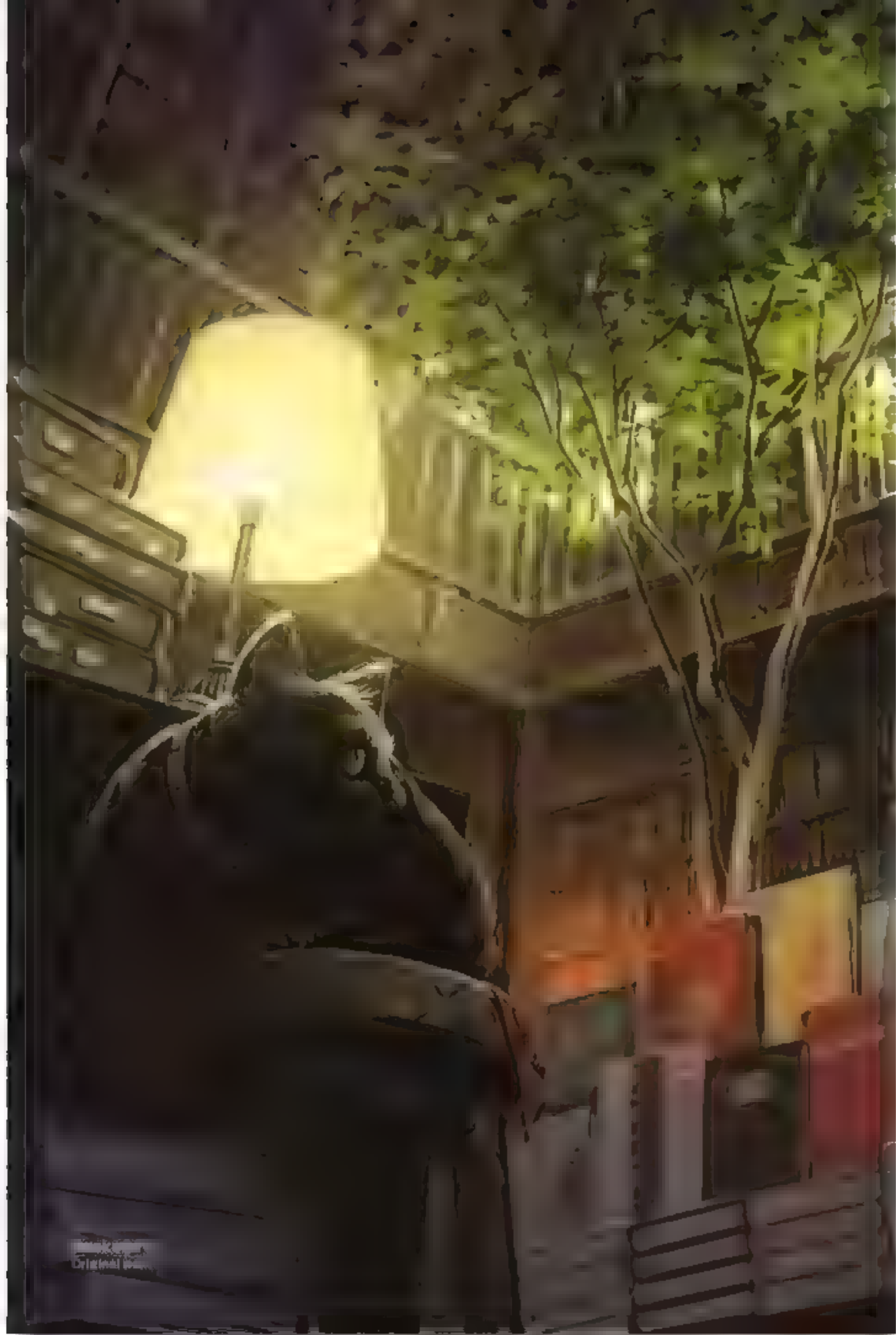




Shades  
of Grey





















素地を掘って  
Original work





# 死神

Death

Original work

死神といふ字金は、どうもかといふ紙面件に特有のも事で、何を言うという教訓のふた  
らで、さまざまの事を多く書かせることが多い。最も有名なものは表示紙に  
描かれている、黒い布に包んで縛られる「死」であろう。日本においては「神」の名  
が置かれているが、一神教が中心である西洋に於いて死神様神ではなく、悪魔の眷属  
といった属性が強いであろう。一方で、ここで描かれた死神様どちらかというと寄生生物  
のような、死を司らす者というよりは、死に誘ふものと呼ばれる方が適当に見える。









**Beckyard** 1  
original work

**Submarine**  
original work















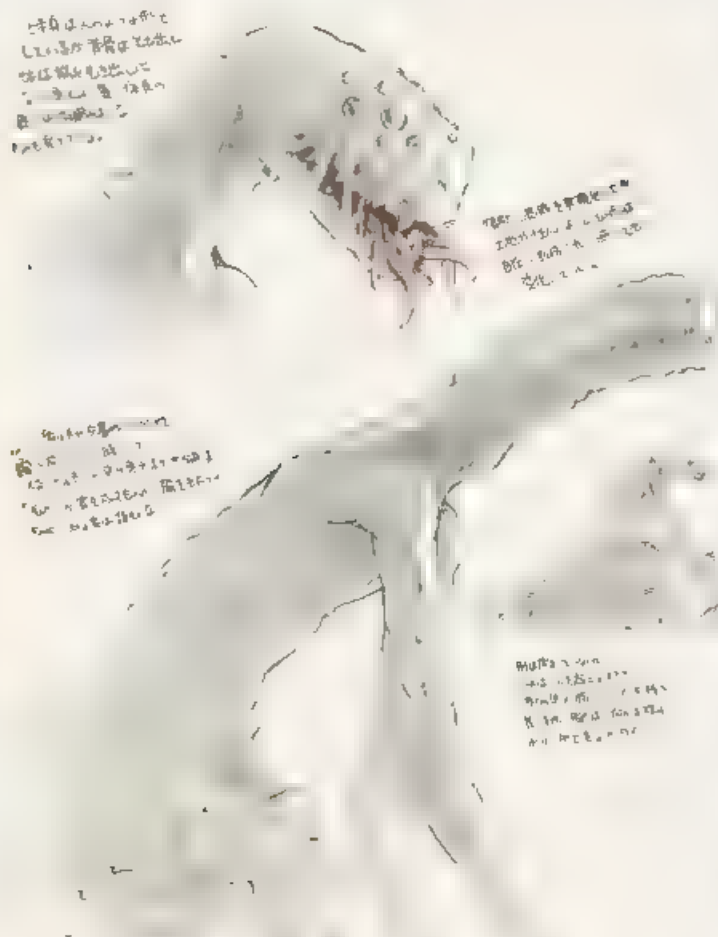


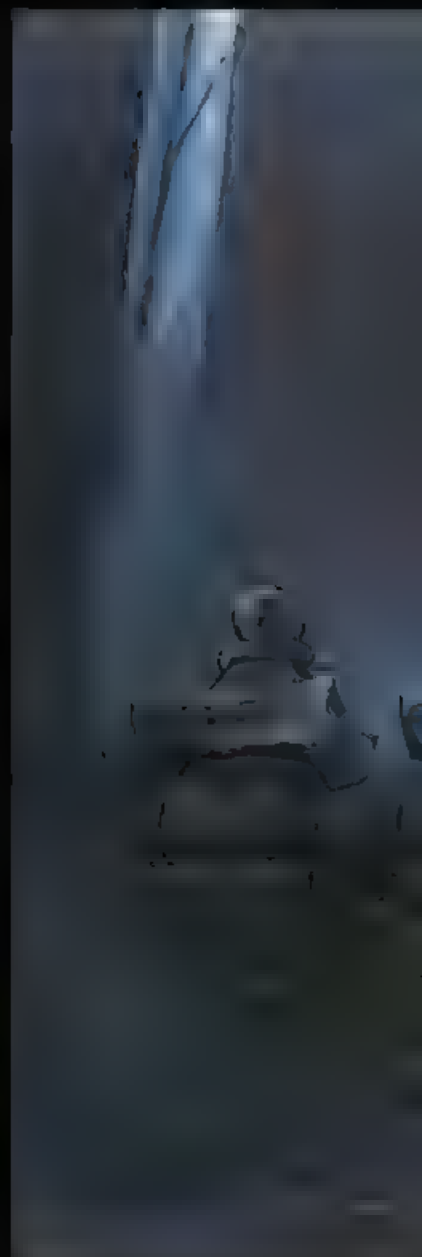
雷の向こうの何か

A machine in the box

37 5 09 000 10

古来 日本 古くより 神と云ふ。うちのは有 神、そのものであると同時に、より多く神であると存在してゐた。我々の言葉をたゞ譯すだけであり、その奥に在るものと天蓋や疫病が原因であると云ふ。我々の言をたゞ譯して記しただけである、また、日本に於ては神の神、地そのものを神と云ふを神と云ふ。神と云ふ。うちのは神、神はまづ神であつて、神は万物に擬するとしてそれと神の信仰を望んでゐるのが主である。そういふことは、ある神に寄つてはたゞの神といふ神、といふ概念に存在してゐて、これを神と云ふ。神と云ふの神に於ては、今も過ぎる代わり、より多く多神のしれぬ神の存在を、何の





**Samuel 610**  
Original work

**Pilgrim 617**  
Original work













Mushrooms  
© 2011



© 2000  
The National Geographic Society

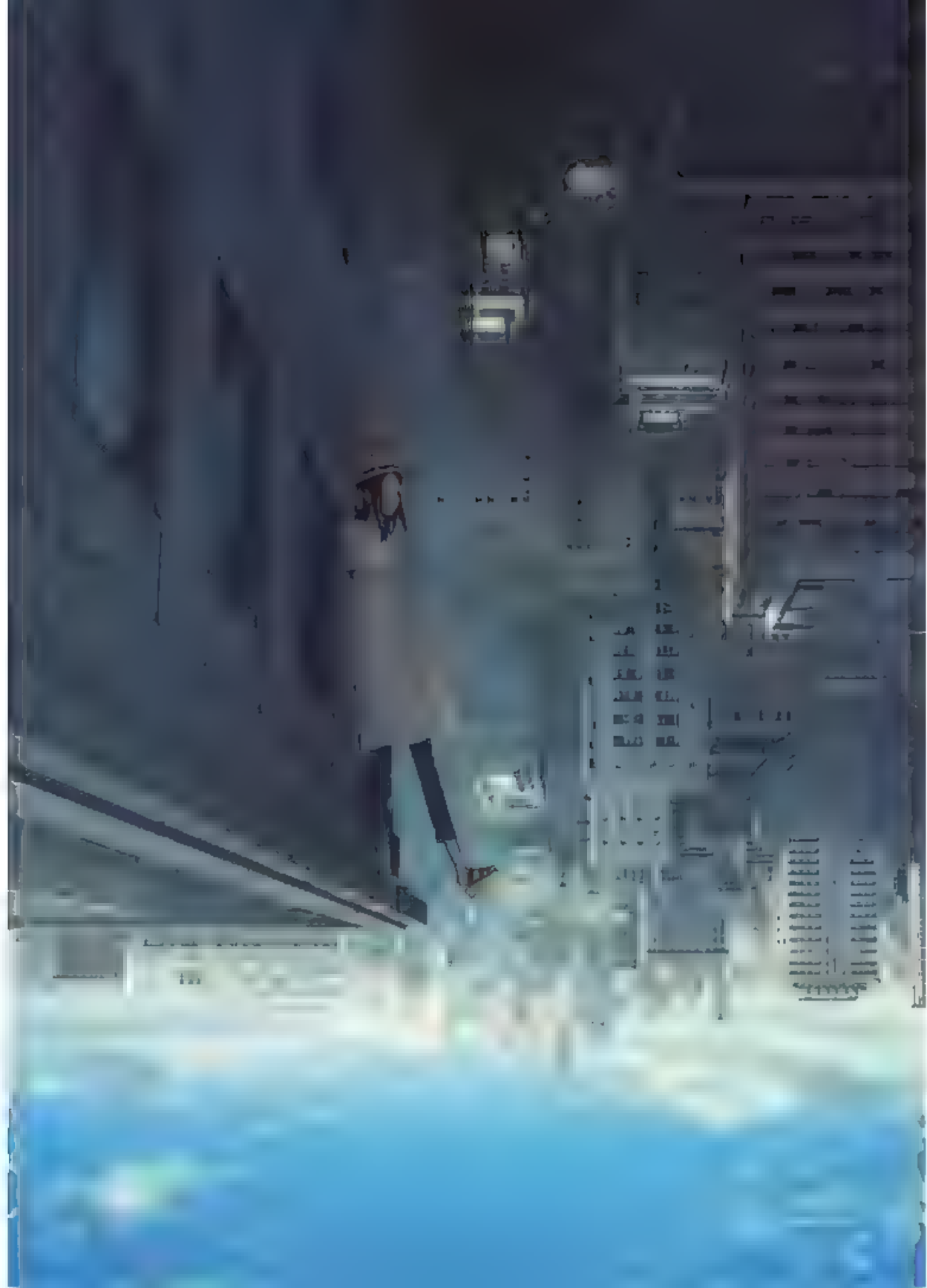
















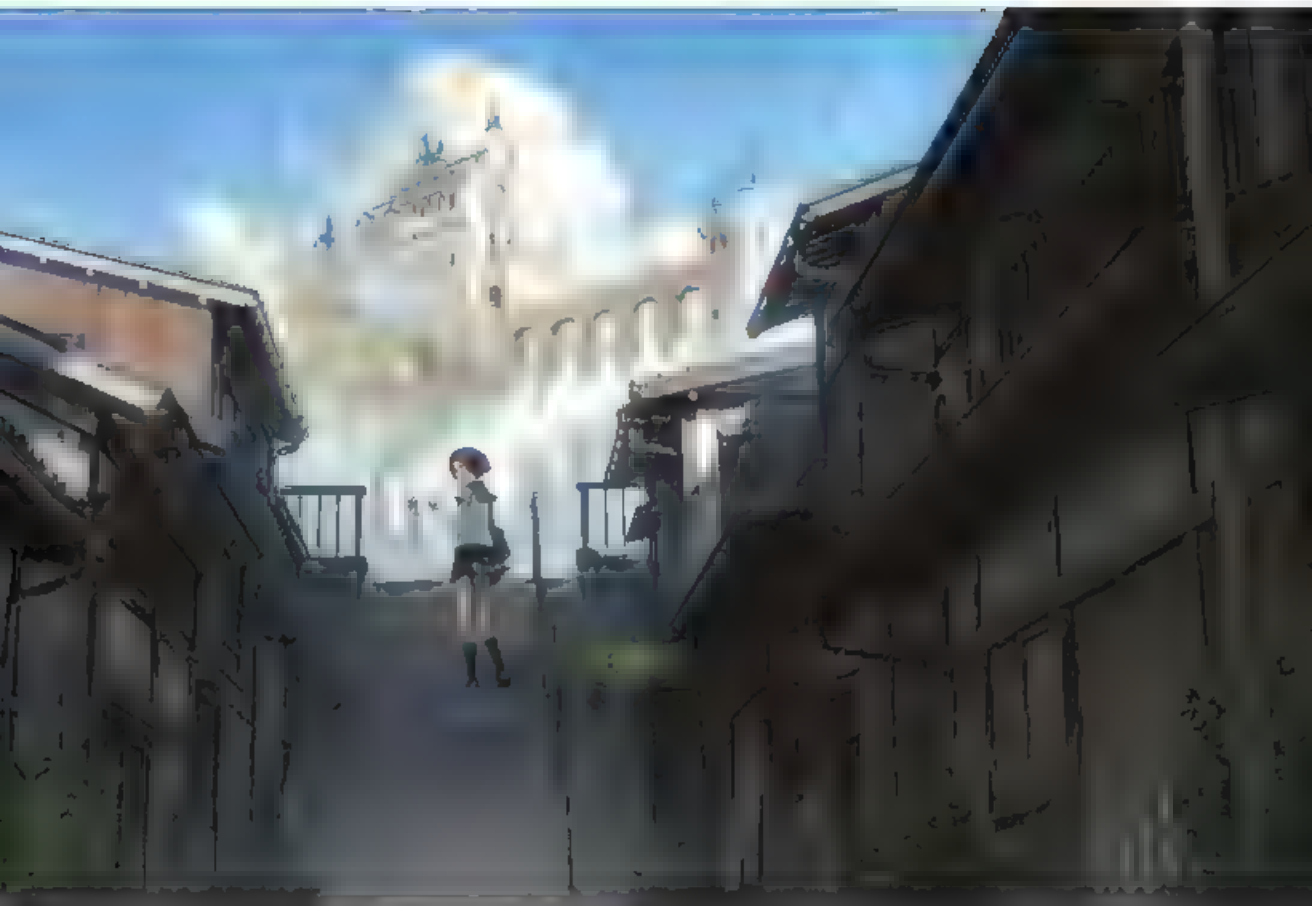








「美しい情景イラストレーション 魅力的な風景を描く  
クリエイターズファイル」  
(バイ インターナショナル / 2017年) カバーイラスト







「コロムビア」夜感イラスト

・原典書稿：夏目漱石





「クラシックカメラ少女+1」  
雑誌イラスト（表紙上）

【雑誌イラスト】  
「誰が死ななければいけない理由」  
雑誌掲載イラスト（表紙下）

「スノウラビット」表紙イラスト（右頁上）  
©戸沢夏 集英社

「カルタグラ オフィシャルファンブック」  
掲載イラスト（右頁下）  
©Innocent Grey/Gungnir A. Rights Reserved



# FREE ARTBOOK

НОВЫЙ АДРЕС КУЛЬТОВОГО СООБЩЕСТВА



Все арты даром! Лучшая и самая большая коллекция! Ежедневное обновление!

Легко смотреть и всё можно скачать! Ищи архив здесь: [VK.COM/FREEARTBOOK](https://vk.com/freeartbook)

ALL ARTBOOKS FOR FREE! THE BEST AND BIGGEST COLLECTION! DAILY UPDATE!

EASY TO LOOK AT AND EVERYTHING CAN BE DOWNLOADED! SEARCH THE ARCHIVE HERE: [VK.COM/FREEARTBOOK](https://vk.com/freeartbook)



# パース徹底テクニック

.....

ここからは、風景・背景を描くために有効なテクニックを解説していきます。

パースがわからなくても描けるようなごまかし方から、  
きちんと学んだ人がやりがちなパースの落とし穴まで、いろいろなテクニックを紹介しています。  
そして少しでも興味を持てたら、自分の絵に生かしてみてください。

by 吉田誠治

## お絵描き5カ条

1

とにかく楽しく描く

2

絵に「間違い」はない

3

「恥ずかしい」は正義

4

真似から学ぶ

5

ときには休む

## ①とにかく 楽しく描く

一番大事なこと。真面目に描かない！つまらないと上達しない。楽しんで描くとどんどん上達する。考えることも大事だけど、一番大事なことは楽しむこと。楽しめなければ一旦離れてもいい。とにかく楽しむことが大事。

## ②「恥ずかしい」 は正義

表現というのは、他人に向けて自分の意見を表明すること。恥ずかしくて当たり前。むしろ恥ずかしい表現のほうが他人に認めてもらいやすい。

でも恥ずかしいよね。わかる。そんなときは自分が好きな作品のことを考えよう。その作品のどこが好きか？一番好きなところは？それを他人に言うのってちょっと恥ずかしくない？表現もそれと同じ。周りの人はそこまで気にしてない(はず)なのに、恥ずかしがっていたら楽しんでももらえない。堂々と表現すると、意外と楽しんでもらえる。それが表現の正義。

## ③ときには 休む

ある程度ストレスがあったほうが良いものは描けるけど、寝ないで描くとかえって質は落ちる。何より、良く寝た日の午前中は仕事の進みが全然違う(個人差があります)。

あと体力作りは大事。痛じてなかったけど、30歳過ぎると本当にガタンと落ちる。僕もいきなり描けなくなってびっくりした。でも筋トレしたら回復した。細かい背筋は体力勝負。体幹トレーニングをして、よく寝ましょう。

## コラムは読まないこと

この本では、ページのちょっと空いた空間を埋めるために、本文とは関係ないことをコラムとしてまとめています。本文とは関係ないので読み飛ばすこと。真面目に読もうとしない！思い出した頃に本をパラパラとめくりながら、暇つぶしに読んでください。

次のコラム 85p いっぱい背筋なんて描かなくていい？

## ④絵に「間違い」は ない

絵は自由だ。間違いがあるとしたら、それは何らかの目的を設定したときにだけ生まれる。「透視図法が間違っている」ことがマイナスになるのは「正確な透視図法で描くこと」を目的としたときだけ。透視図法は間違っていてもいい。目的の邪魔にならなければ、どんな色を置いても、デッサンが狂っていても、画面内に消失点が3つ存在していてもいい。

では、何のために絵を描くのか？そこから考え直してみる。そして「間違い」がないということは、絶対的な「正解」もないということ。だからこそ絵は面白いのだけど、だからこそ辛いこともある。悩み抜いた末に生まれた表現は、面白い。

## ⑤真似から 学ぶ

ゼロから創作できる人はいない。参考にしたり、真似するために他の作品を見ることは重要。参考にした作品がひとつだけならバクリだけど、100を参考にしたらオリジナルになる。まずは真似から始めよう。あらゆる作品を真似しまくって、それでも完璧に真似できないところがあれば、それこそがオリジナルになる。



# 01 パースは1回忘れよう

パースを  
使わずに  
描く術

背景を描くときにつまずくのがパース。もうパースという言葉すら見たくない、という意見をよく聞きます。わかる。そもそも僕だって毎回パースなんかカッチリ決めて描いてないです。パースを気にするのは、それが必要なときだけ。じゃあパースをあまり意識しないで描くにはどうするか、まずそこをご紹介します。



たとえば「学校の廊下」を描くとき、何も考えずに描くと、ほとんどみんなこういう絵を描こうとします。でもこれは大変だし、こんなのプロでも描くの10分以上かかります。

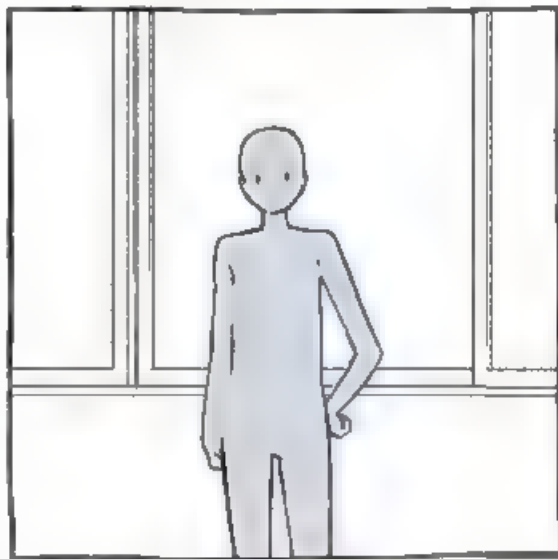
これが描きたいなら仕方ないけど、「学校の廊下」と伝えたいだけなら、これは手間をかけすぎです。



こちらならどうでしょう。

ずっと壁に描けるし、消失点とかアイレベルとか面倒くさいことは全部無視して、何となくサイズさえ合わせておけば不自然じゃない程度には描けます。

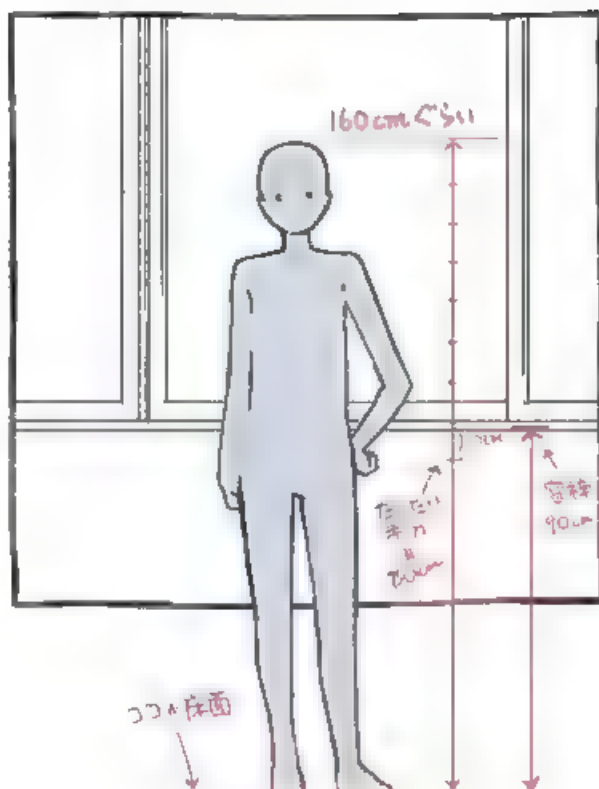
何より、マンガの中のワンカット程度なら、目的によってはこの絵のほうが情報量が制限されて良い絵になるかもしれません。



## 描くときのコツ

とにかく地面(床面)からの高さを合わせさえすれば何とかなります。

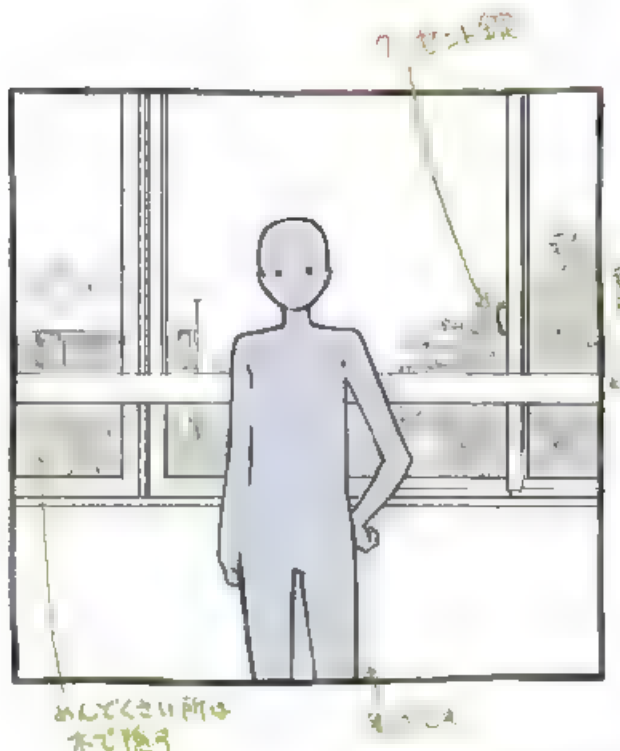
まず人物のおよその全身図を想定して地面の位置を決め、それを基準に窓枠の下端(だいたい床から90cm)の線をたいていいので描き、あとはそれらを基準に他のものも何となく合わせながら描けば、とりあえず違和感のないものが描けます。



## 描き足す

描ける範囲で細部を描き足せるとなお良いです。気をつけたい点はだいたい以下の通りです。

遠くのものほど小さく描く。  
資料写真を見て細部を参考にする。  
見てほしいものは影を描いて強調する。  
遠くのものとは近くにあるものを描いて遠近にメリハリをつける。





# サイズを 合わせて 描く

サイズを合わせるだけだと平面的になりがちですが、工夫次第でいくらでも空間を感じる絵にすることができます。そのために役立つコツをいくつか紹介してみます。



## 人物を基準にする

とにかく人物を基準にして、描くもののサイズを決める。高さや幅だけでも合わせることで、人物より奥にあるものは人物よりちょっと小さく、手前にあるものは大きくなる。でも極端にサイズを変えると変になりがちなので、基本サイズはほとんど変えないでいい。

## 接地しなければ染

地面(床)から離せば接地の整合性は気にしなくても良い。椅子に座せたり、浮かせたりしてごまかすと一気に染になるし、ただゴーストと立ってるよりドラマが生まれやすい。

## 植物などで隠す

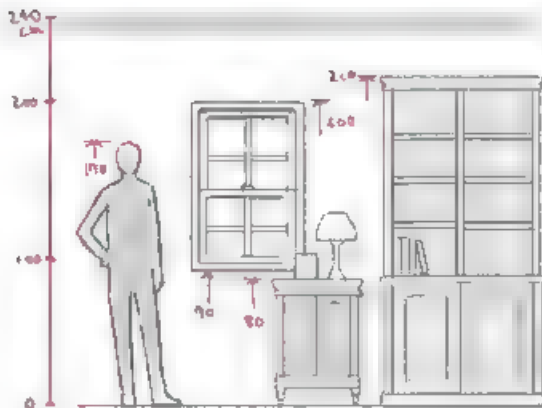
描くものがないとき、面倒くさいときはとにかく植物を置いてごまかす。大きく描いて暗くしておけば前景と後景が分かれて絵にメリハリも出る。

## 資料で説得力を出す

できれば、資料を調べたりして、描くものを実際に見たり、資料を調べたりして細部を確認すると説得力が出る。意図の形ひとつとっても、建物の様式によって全然違う。この絵の場合はちょっと古い洋館の雰囲気まで出ているので説得力がある。

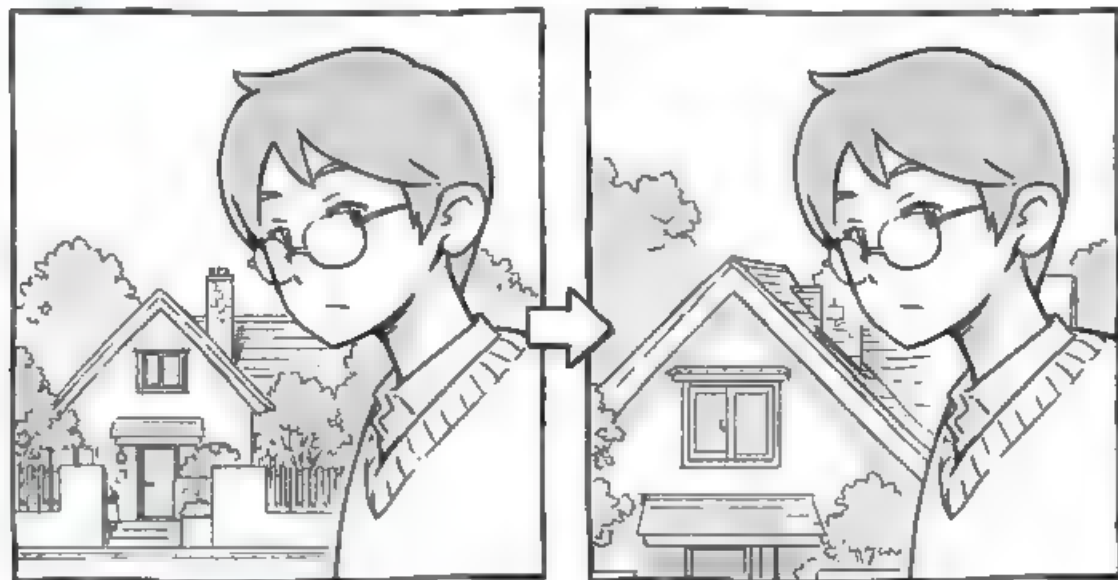
## サイズを比べよう

ものの大きさはだいたい決まっている。右は一例で実際はいろいろなサイズがあるものの、だいたいの大きさは変わらないので、基本の大きさを覚えておくといえ。とりあえず高さや幅が合っていれば不自然にはならない。特に人間と並べたときに不自然でないように気をつける。それがだいたい理解できたら、意図などの幅、比率、奥行き等も気にするようになってみよう。



## 遠景を小さくしすぎない

遠景はつい小さく描きがちですが、それだと描くべき要素が多すぎてかえって面倒になります。人物と比べて大きすぎない範囲でいいので、もうちょっと大きめに描いたほうが楽だったりします。雑地面も開けて矛盾が起きにくく——石——鳥です。



## 遠景だけなら高さは自由

人物の雑地面が見えていなくて、かつ背景は遠景だけというときは、地平線の高さはわりと自由に変えられます。以下はどちらでも正解なので、描きたい雰囲気に合わせて自由に決めて構いません。ただし遠景と人物の間に別の何かがある場合、ハスが必要になるので注意してください。

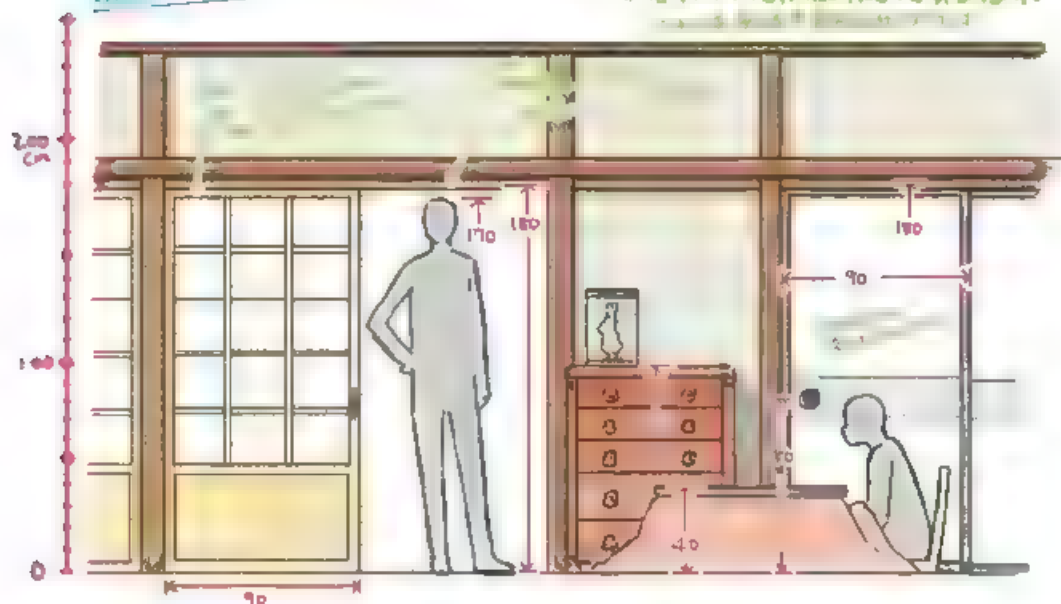


# 基本的なもののサイズ

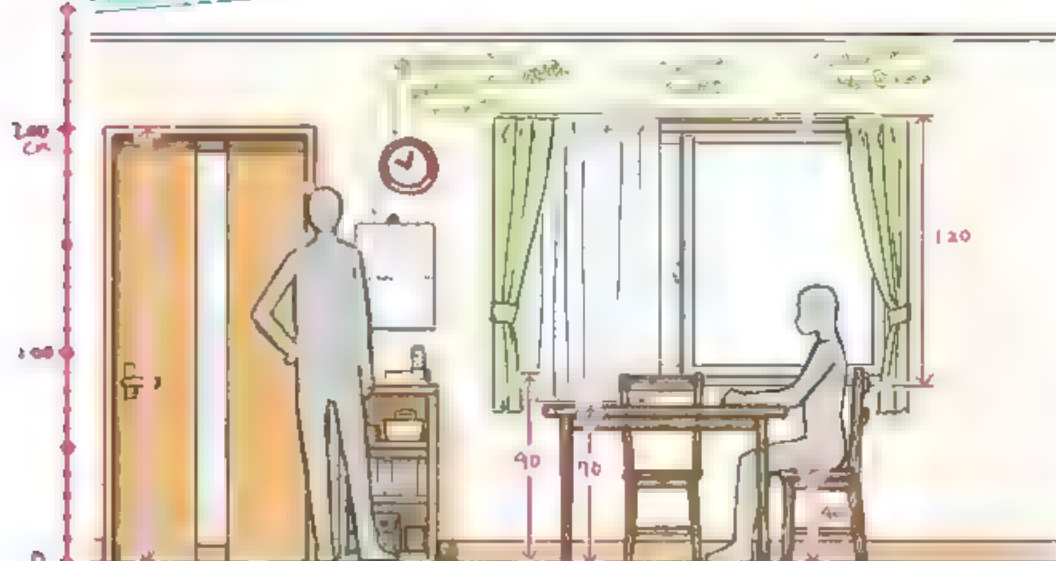
日常的なもののサイズを覚えておくと、絵を描くときに楽になります。どれも10cm前後のサイズの違いはありますが、和室はだいたい90cmぐらいのマス目状になっていると考えるとわかりやすく、洋室もトアや窓、テーブルや椅子の大きさは一定です。これらを人間のサイズと合わせて描くだけで、背景の説得力が高くなります。

## 和室のサイズ

各サイズは床の材質・構造によって異なります。



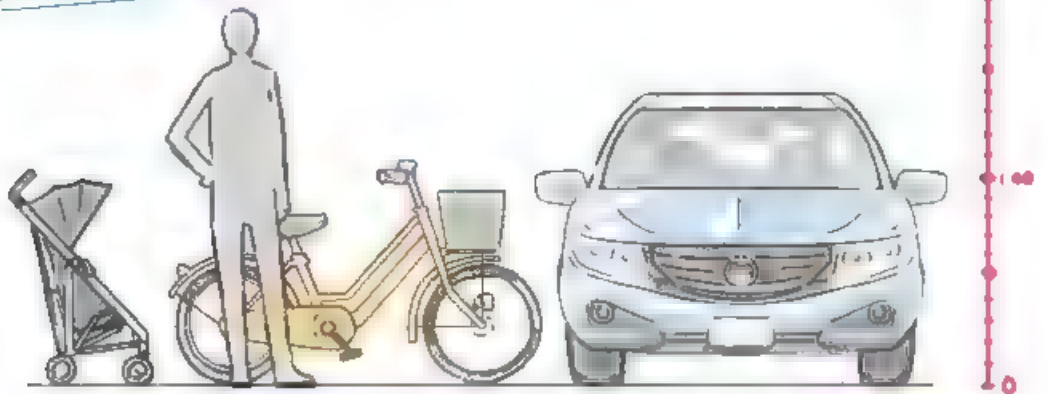
## 洋室のサイズ



※ 肘の高さより 20cm 以上 25cm 以下  
 ※ 肘の高さより 20cm 以上 25cm 以下

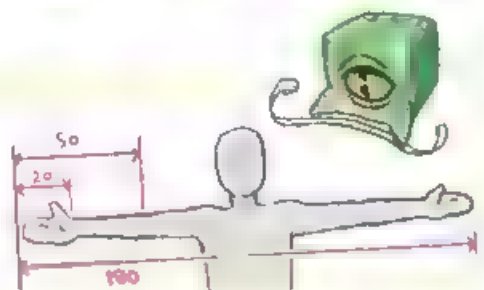


## いろいろなサイズ



## 日常的に測るには

気になったときにメジャーなどで測るのが最も正確ですが、常にメジャーを持ち歩くわけにはいけないので、自分の体のサイズを覚えておくとう便利です。横の場合は手のひらが約20cm 指先から肘が約50cm 両手を広げると180cmくらいなので、それを基準にしています。気になったらすぐサイズを確認するようにしましょう。



# アオリと 俯瞰も 描いてみる

正面構図だけだと画面が単調になりがちなので、アオリや俯瞰の構図も描いてみましょう。パースを考えると頭の高くなる構図ですが、慣れないうちも上手くごまかせば描けないことはありません。

## アオリ(見上げる構図)

人物の肩や顔と平行の線を描き、図のように角を描いてあげれば部屋っぽくなります。窓やドア、カーテン、照明、エアコン、ポスターなどを描き足すとなお良くなりますが、あまり物を増やしすぎると矛盾も起きやすくなるので注意が必要です。



## 俯瞰(見下ろす構図)

同じように 人物の肩や顔と平行な線を引き 角を描いてあげれば部屋っぽくなります。ただし床や地面は天井よりも物が多く、矛盾が起きやすいので注意しましょう。



## いっそ角すら描かない

窓枠とか説明だけでも説明になります。



## 自然物でこまかす

木とか空とか パースの関係ないものでごまかそう



## ゴチャゴチャさせてこまかす

廃墟は意外と描きやすい。



## 影でそれっぽくしてしまう

俯瞰の場合 スバッと長い影を落とすだけで何とかなることも多い。



## いっそ背景なんて描かなくていい?

最近の精緻な背景描写が人気なので、つい細かいコマやキャラ重視のイラストにまで背景を描いていないでしょうが、背景描写は、基本的に絵の印象を強くして、説明的な印象を与えるものです。本当にその絵に背景が必要か一度考えて、不要と断ったら描かないという決断をすることも大事です。





# 自然を それっぽく 描く

自然の多い風景は、比較的パースを気にせず描けるのでごまかしたいときに便利です。でもせっかくなので、それっぽい自然を描けるようになっておきましょう。



上のような絵を描くとき、押さえるべき部分さえ押さえれば、正確なパースや消失点などの知識はそれほど必要ありません。左の図に書いてあるように、シルエットをあえて取ったり、遠くのものほど密度を高くしたり、手前を暗い色で塗りつぶしたり、どこを気をつけるだけでそれっぽい背景にすることができます。

あとはやはり実際の風景や写真をよく見て、特徴を捉えることが大事です。山や木のシルエットの細かいバランスや、地形の特徴など、描きたい風景を。

ただ、毎回これだけのものを描くのは大変なので、右ページにあるような手の抜き方も覚えておきましょう。





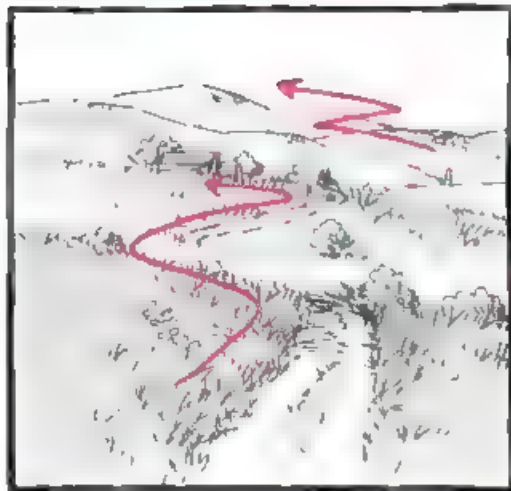
## 視点を下げてください

視点が高いとサイズ感がよくわかり、描き込む内容も増え、パースの間違いが目立ちやすい。視点を思いっきり下げるとサイズ感をこまかにしやすくなる。足を鼻で隠せば地面もごまかせる。



## ジグザグを意識

道も草地も山も溪も基本的にジグザグを意識して配置すると距離感が出しやすく、単調になりにくい。



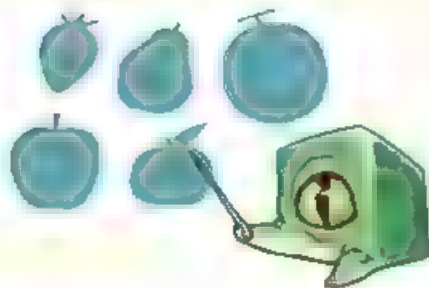
## なんか飛ばす

鳥とか輪毛とか落ち葉とか桜とか、とにかく画面が寂しいときは何か飛ばす。



## シルエットを気にする

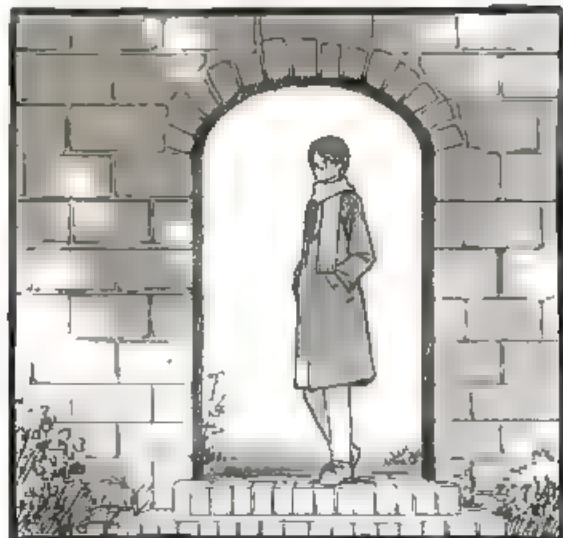
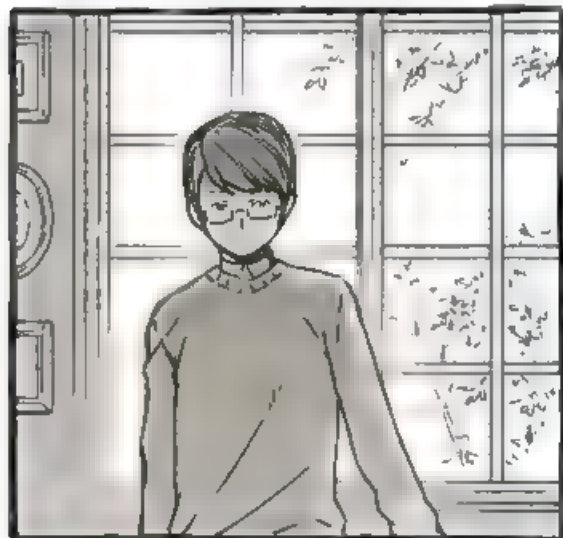
シルエットをきちんと描くと、描かれているものが何なのかわかりやすくなります。良いシルエットは「似ている別のものときちんと区別されている」ものです。それがリンゴなのかミカンなのか、わかりやすく伝えるにはとこを描けば良いか。場合によっては多少デフォルメしてでもそれを明確にできると、絵のわかりやすさが一気に上がります。



# 使えそうな テクニクいろいろ

## 白飛びは正義!

とにかく逆光で白く飛ばしてしまえば描かなくて済む。窓の外、ドアや門の向こう側、明るいところは逆光で白く飛ばそう。  
せっかく資料写真を用意したのに逆光で見えないなら、絵でも白く飛ばせば解決!



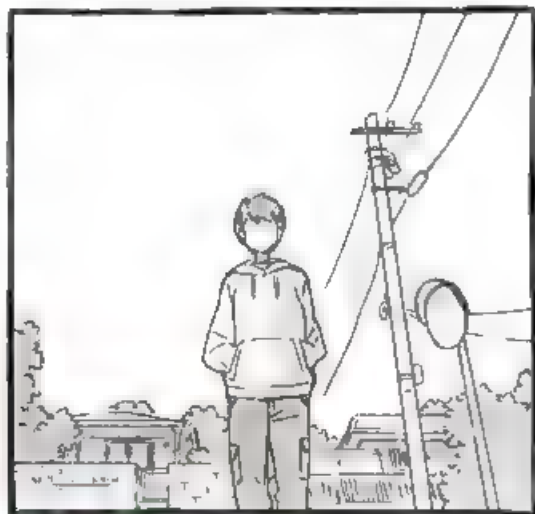
## 前景を隠せ!

実相寺昭雄っぽくてかっこいい間顔になるので一石二鳥。前景はスミなどの単色へタ塗りでもいいし、2色程度で簡単に塗り分けてもいい。  
前景を頑張って描き込みすぎるとむしろメインが弱くなるので合理的。



## 画面外に逃せ!

地面を画面外に逃すのは基本。ギリギリ出すと構図的に逃げてる感が出るので、思い切って大きく出したり構図を工夫しよう。空いたスペースは木とか電柱とか描いて埋めればいい。



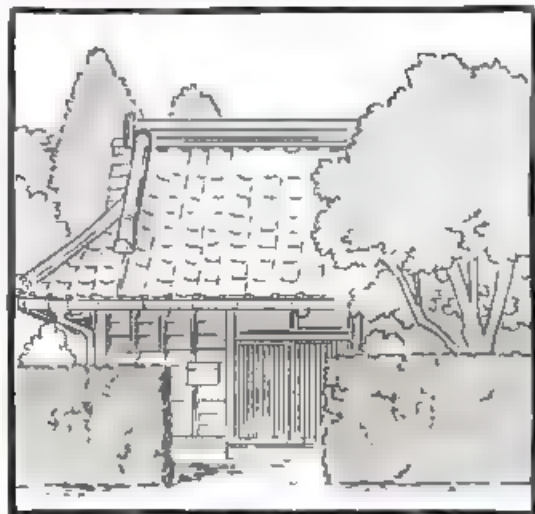
## 影の中は隠せ!

画面に大きな影を落とすという隠せる。パスがわかりにくいときだけでなく、作画時間の短縮にもなる。



## 木で隠せ!

遠くにある画外な部分は木で隠す。建物をひとつひとつ描くと大変だけど、木ならパスは気にななくていい。

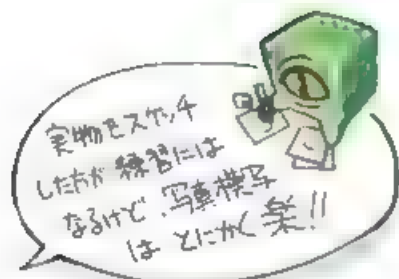


## 背景業界は常に人手不足

絵を仕事をしている人の中でも背景をメインで描いている人は本当に少なく マンガ アニメ イラストいずれの業界も背景を描ける人を常に求めています。最近ではスマホ業界の影響や 美しい背景の需要自体が増えたことで、かつて安かったギャラも次第に上がってきましたが、相変わらず人手不足の状況です。何より背景は流行り廃りがありなく、一度描けるようになれば一生食っていけます。苦手な方は早いかもしれませんが、隠すのかそれほど苦でないという方は 背景専門のプロになる道も考えてみていいかもしれません。



## 02 模写してみよう



### 1 模写のポイント

背景練習には写真模写がオススメです。透視図法はわからなくていいので、とにかく模写してみることに。数をこなしているうちに、背景の密度感の出し方や、パースのつけ方が何となくわかるようになります。あまり理論とか考えず、とにかくまずは目の前の風景を描いてみることから始めましょう。



#### POINT

- ・白黒なら楽に描ける
- ・デジタルでもアナログでも描きやすい方法でいい
- ・発表するときは肖像権や商標権に注意



晴れ カメラは水平 平坦い地面。などは模写しやすい。まずはこういう風景から練習しよう。



曇り アオリや拍撃 坂道や階段などの風景は難しいので慣れてから挑戦するのがオススメ。

## 権利について

全ての作品には著作権が存在し、法律で保護されています。他にも肖像権、商標権などさまざまな権利の問題があるので、模写やトレスをする際は十分に注意しましょう。

### ●権利について気をつける点



勘違いしている人も多く、模写やトレスをする事自体は違法ではありません。「私的使用」といって法律で許可されています。画像をPCに保存したり、スマホの壁紙にすることも私的使用の範囲内なので自由です。ただし模写やトレスしたものをあらためて公開したり販売することは違法になります。この「公開」にはSNSに投稿したり、アイコンとして使用することも含まれます。

ただし訴えるかどうかは著作権者が自由に決められるので、違法としても即ペナルティというわけではありません。二次創作が認められているのも同じ理由で、基本的には違法ですが、著作権者が許可したり見て見ぬ振りをしているという状態です。ただ、「見つからなければいい」という考え方は危険です。写真を模写して公開するつもりなら、その写真は自分で用意するか、撮影者に許可を得るのが適切です。

### ●資料集めについて

模写や実際の作品に使える資料は、上記の通りなるべく自分で集めるのが無難です。ただ、自分で撮った写真でもそのままでは使えないことがあります。一方で、著作権フリーの素材もあるので、賢く使い分けられると便利です。



私有地内で許可なく撮影することは違法。観光地であっても、私有地では商用・非商用関係なく撮影自体NGになることもある。取材元のポリシーを確認し、必要なら許可を取ることを、公道上での撮影は基本的に自由。

特定の個人や商品などは、肖像権や商標権、プライバシー権などに抵触する可能性があるため、許可を得ていない場合はそのものズバリを撮くことは避けたほうが無難。これも許可を取れば自由。

資料として使える本やネット上の素材を使うのはアリ。ただし権利表示が必要だったりするので、利用規約をよく読むこと。「画像フリー」などで検索して出てきた画像は基本的にアウトなので注意！

著作権の切れたものは模写・トレスして大丈夫。ただこのへんも法律が複雑で、ジャンルによって保護される範囲が異なるので慎重に。

以上は全て日本国内の事情。海外ではまた変わってくる。とにかくわからないなら参考にはしても発表はしないこと。





# 構図のコツ

構写にもさまざまな目的がありますが、今回は主にパース練習のためのコツです。まだ消失点などがわからないうちでも、パースの雰囲気を知るのに構写は有効です。理論を聞いても頭に入っていないなら、「習うより慣れろ」でまずは実際に描いてみましょう。

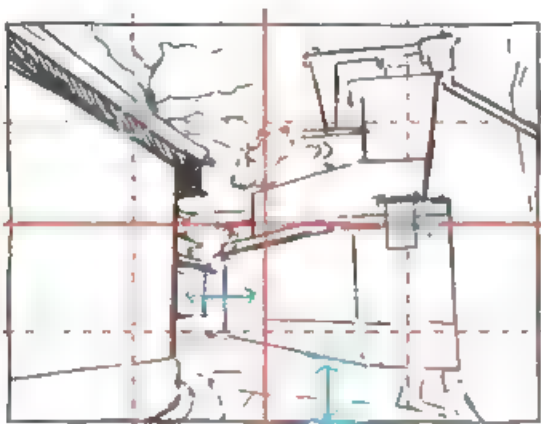
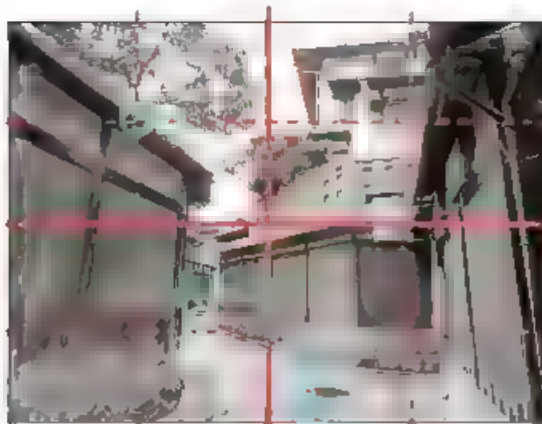
## 最初はモノクロで

写真をモノクロにすると色の情報に邪魔されず形に集中できるので、特にパース練習のときにはモノクロで描くことをお勧めします。左のカラー写真と見比べるとわかりやすいです。逆にパースに慣れてくると今度は色に集中して練習できます。慣れないものはひとつずつこなしていきましょう。



## グリッドを引け!

構写に慣れていないうちは、グリッドを引くと構写の難易度がグンと下がり、どこから描いて良いのが迷わずに済みます。あとはグリッドとの位置関係や線幅の比率を気にながら描けば、それなりの風景を描くことができます。パースまで意識してしまうと鮮明度が一気に上がるので注意してください。





## アタリでバランスを取る

描くときは まず大きな輪郭(アタリ)を描いてから細部を描き込むようにするとバランスが崩れにくくなります。いきなり細部まで描いてしまうと、描いている途中でバランスが悪いことに気付いても直す氣力が湧きにくく、結果あまりいい練習になりません。



## 常に全体を確認する

画面に集中しているとつい全体を確認し忘れ、縮小して愕然とすることもあります。描いているときは常に全体のバランスを確認しましょう。但画面から離れて見るとなお効果的です。他に「目を細めて見る」「左右(上下)反転して見る」などもとても有効なので、試してみてください。



## 「トレス」と「パクリ」について

「トレス」という言葉は、紙の上にもう一枚紙をおいてもとの絵をなぞって (trace) 描くことからきています。他人の絵や写真を無断でトレスして発表すればそれは「パクリ」であり、著作権法にも違反します。しかし自分で描いた写真をトレスしたり 他人の作品でもあらかじめ許可を得たりすることは違法ではありません。また、トレスしなくても真似て描くことは「パクリ」になることもあり 場合によっては著作権法にも抵触します。たまにトレスしたり写真を見て描いたりすることを非難する人がいますが、トレスや写真を見て描くこと自体は悪いことではない、ということを理解しましょう。



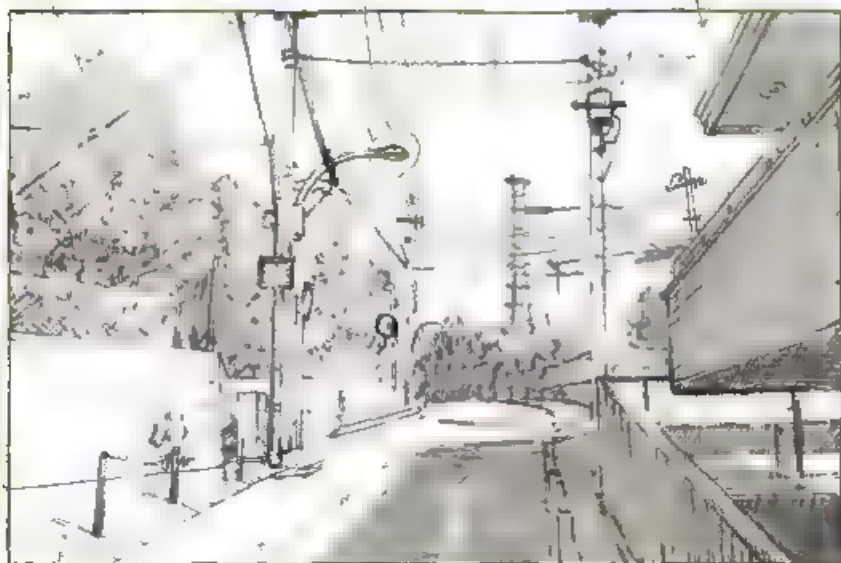
# 複雑な風景の 模写

比率を意識して描けるようになってきたら、少し複雑な風景の模写もしてみましょう。また、絵に描くときに見栄えを良くする工夫もできるとなお良くなります。



こういった実際の風景を描くことは、説得力のある絵を描く準備としてとても効果的です。普段あまりしっかり観察しない路地のブロックの形、雨の間の電線の複雑さ、木の植えられ方などなど、一度も描いたことがあるだけでかなり違います。

また、実際の風景では線が壁などところどころかぶついたりしてバランスが悪いことが多いので、絵に描くときに調整して、見栄えを良くしてみます。これを「嘘をつく」と呼んでいますが、良い絵に見せるためには嘘をつくことは重要です。





## 日常的な スケッチ

出かける機会が多い人は、日常的にスケッチブックを持ち歩いて空いた時間でスケッチをするのが、風景に慣れるのにはとても有効です。

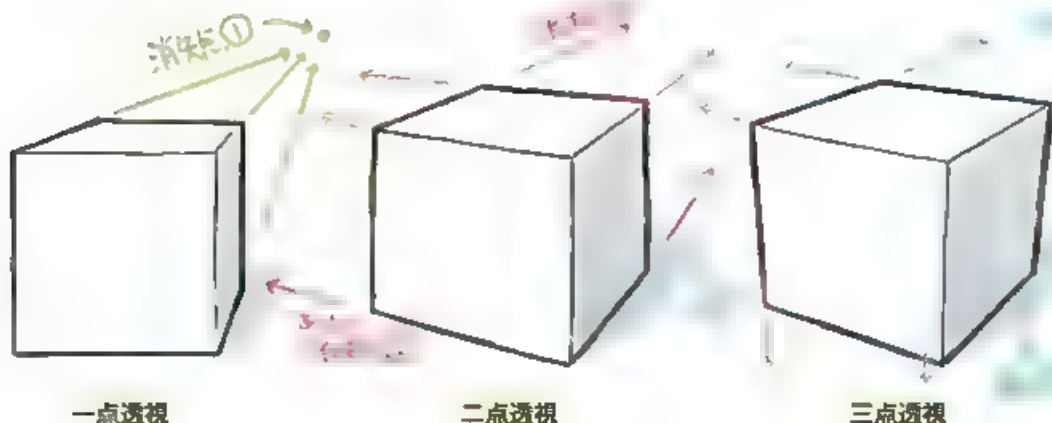
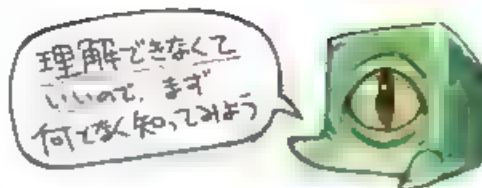
電車の中やカフェでもスケッチはできます。学校なんかはスケッチをするのに最適な場所です。テーブルの上に乗っているものにもパスは存在します。とにかく空いている時間を使って少しでもスケッチをすると、観察力がどんどん磨かれていくので、積極的にスケッチをするようにしましょう。



# 03 パースの基礎知識

## そもそもパースとは

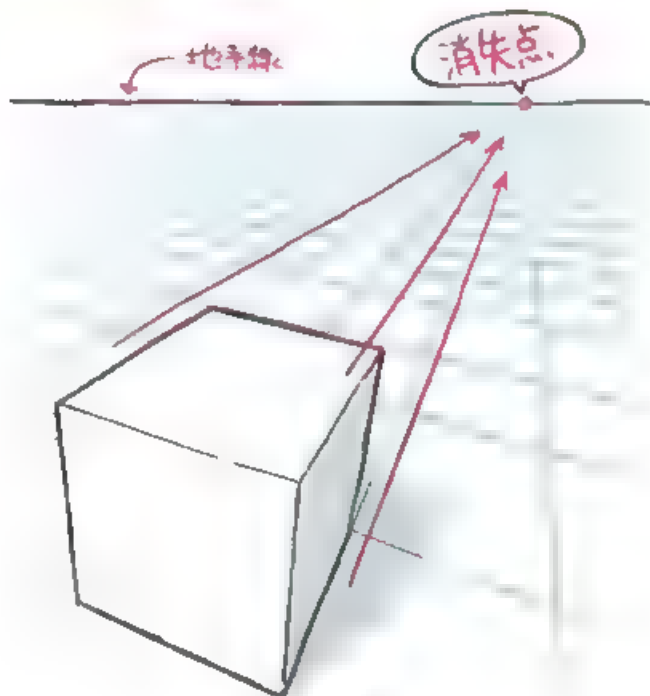
そろそろパースについて学んでみましょう。まずはパースとはどんな感じなのか、という概要をざっくりまとめておきます。



## パースとは？

パース(透視図法)とは、簡単に言えば「遠近感のある絵を描くための理論」です。実際に見える世界と同じように、近くのを大きく、遠くのを小さく描く、ということについて、理論的にまとめています。デッサン力がなくてもパースさえ理解できれば、特に建物などは正確に描けるようになります。

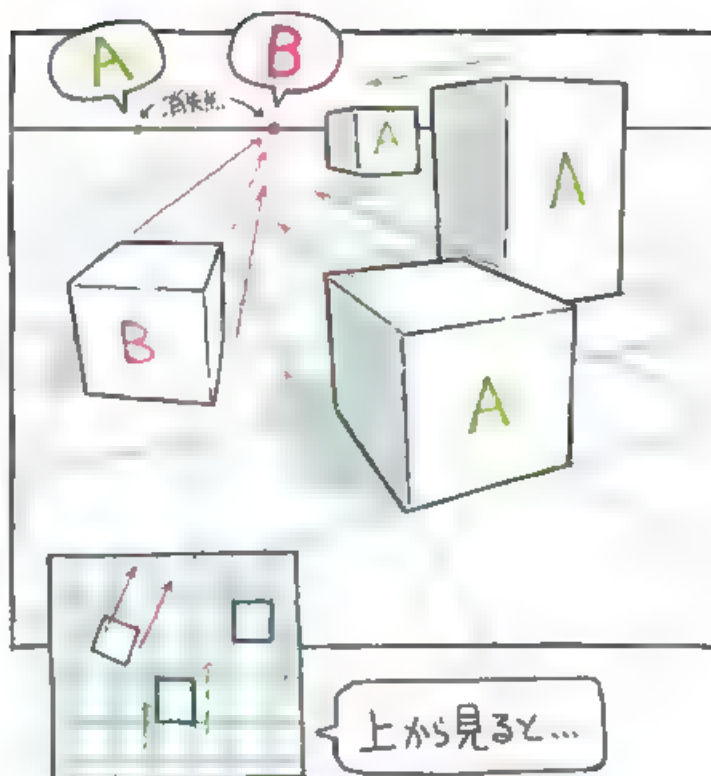
右図のように地面にグリッドを描いて、それを地平線までずっと伸ばしていくと、奥行き方向の線は全て地平線上の一点にまとまります。この点を「消失点」と言います。これさえわかれば、残りのパースの理論は全てこの応用になります。まずはこの「消失点」を覚えてください。



## 増える消失点

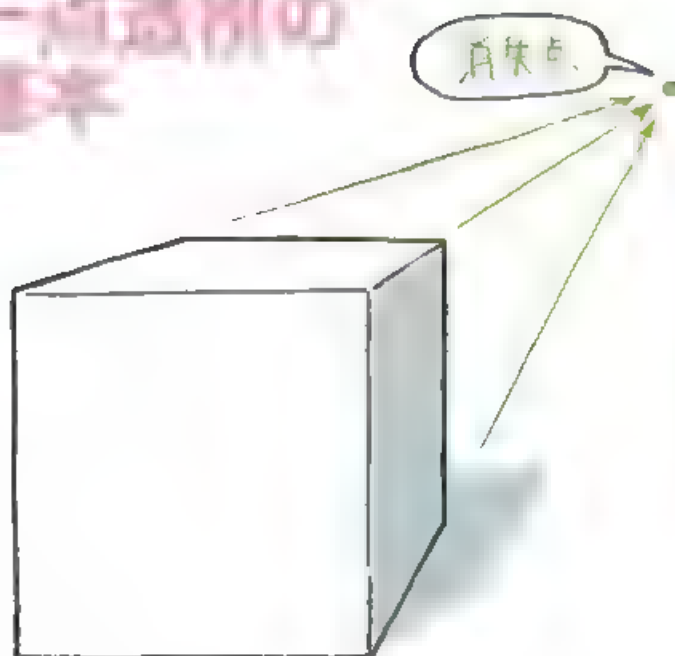
地面のグリッドと同じ向きに置かれたものは、全て同じ消失点を使って描くことができます。高さが違って消失点は変わりません。

ただし、向いている方向が変わると消失点の位置も変わります。先程の消失点とは違う位置に新しい消失点ができました。どちらの消失点も地平線上にあるのは、どちらも水平に置かれているからです。消失点が地平線上にあれば、そこから引かれる線は全て水平な線になります。



実際の風景では、向きが違うものが無数にあるので、その数だけ消失点ができます。リアルな風景を描きたい場合、この無数の消失点を意識して描くことが大事になってきます。ただ、慣れればいちいち消失点を求めなくても、なんとなくそれっぽく描けるようになります。

# 一点透視の書き方

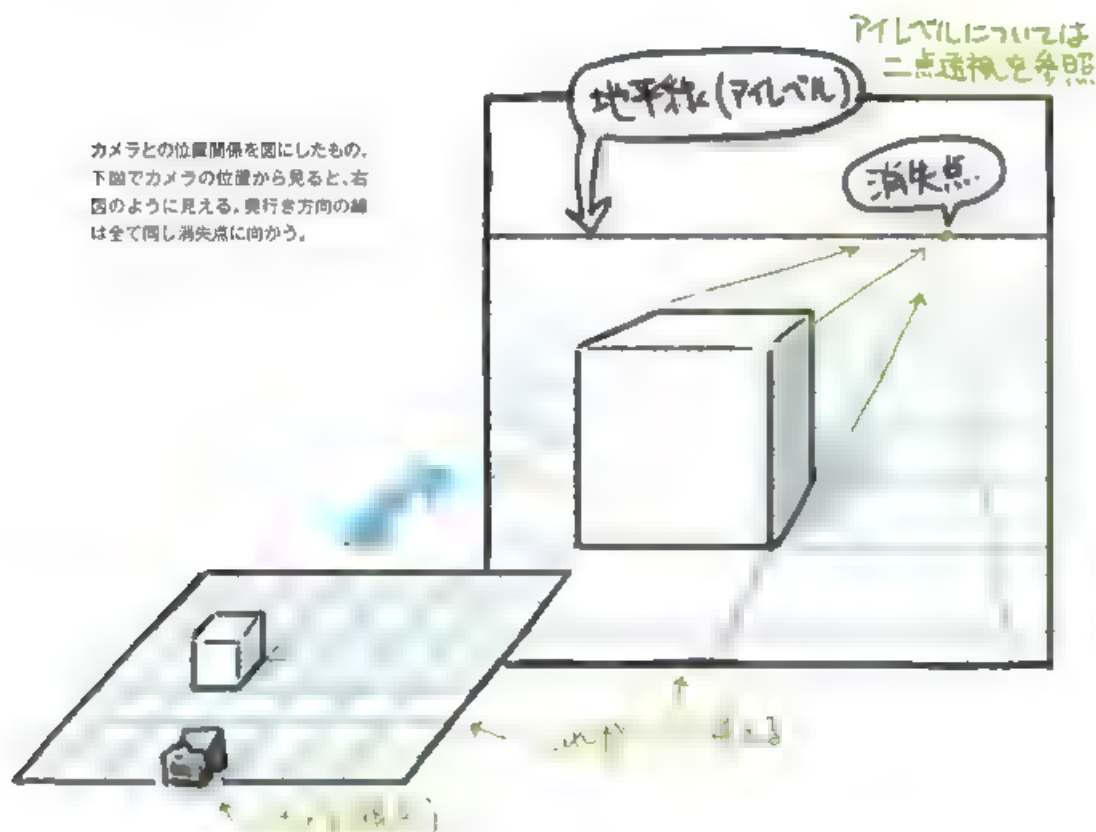


## 一点透視とは？

一点透視図法は、消失点がひとつだけのパースです。奥行き方向の線を伸ばしていった交わる場所に消失点を置き、その消失点を基準にして描くことができます。上から見たときに同じ方向に向いている線は全てこの消失点に向けて補助線を引くことで描くことができます。なおこの消失点から水平に線を引くと地平線になります。

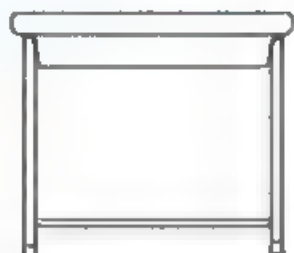
カメラとの位置関係を図にしたもの。下図でカメラの位置から見ると、右図のように見える。奥行き方向の線は全て同じ消失点に向かう。

アイルレベルについては二点透視を参照

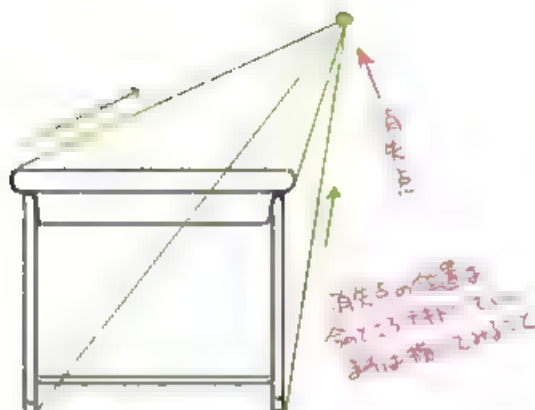




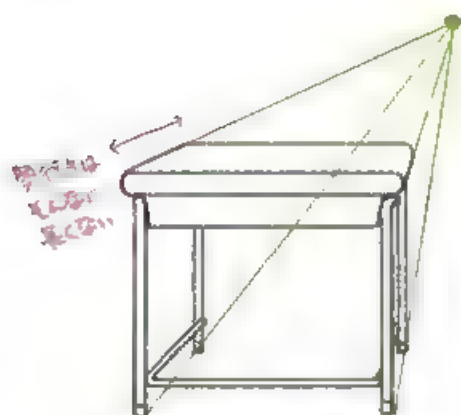
# 一点透视の描き方



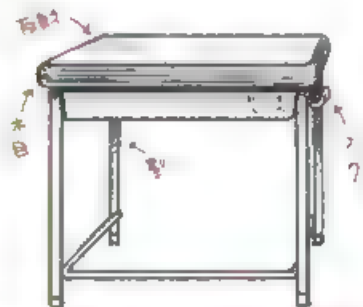
1. 正面図を描く。



2. 消失点を適当に取る(きちんと場所を決めるのは慣れてから)。

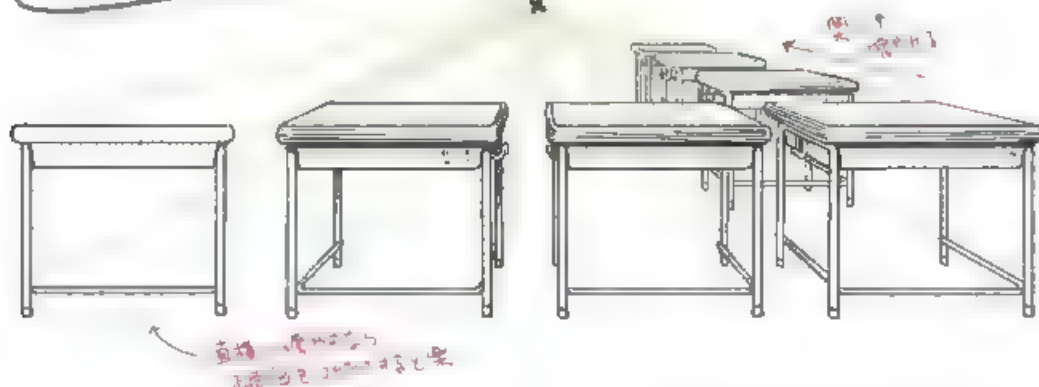


3. 消失点に向かって線を引く(奥行きの長さを決める方は122p応用編「奥行きを均等に分割する」参照)。



4. 細部を描き足す。質感を少し描いて122p参照

複数描く場合  
同じ向きなら消失点も同じ



# 一点透視 いろいろ

いろいろな一点透視の使い方です。一点透視でも、使いこなせばこれくらいは描けます！

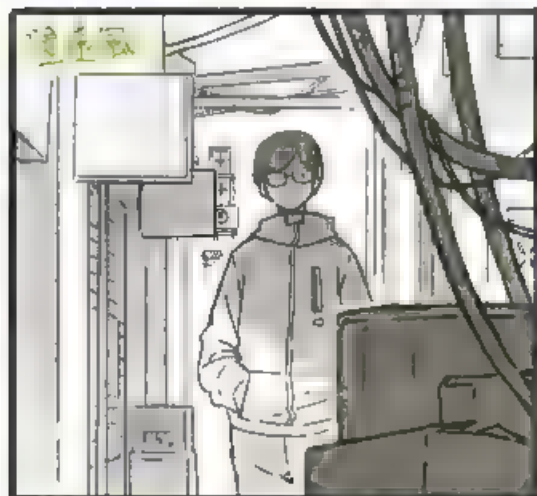
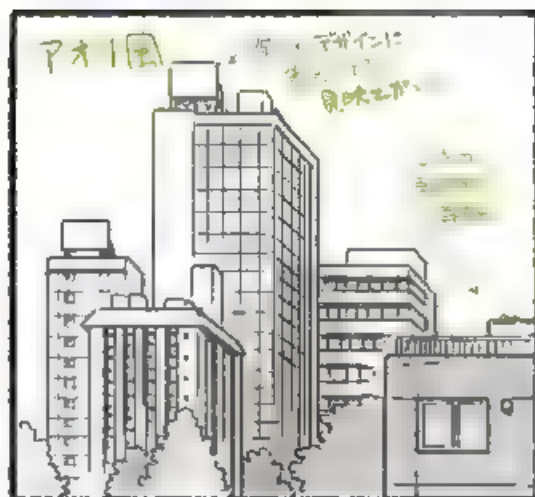
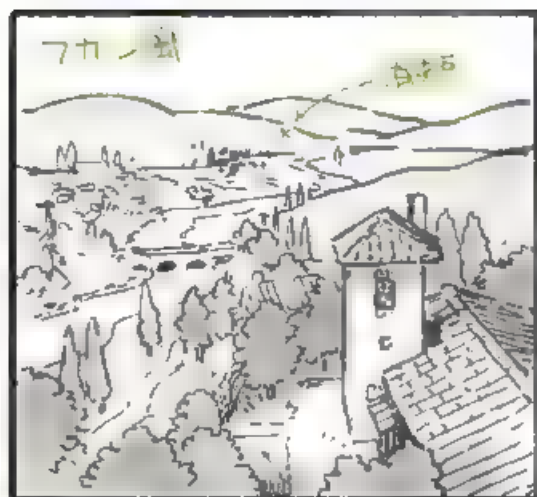


とにかく物を重ねて描いて空間感を出す



一点透視は正面からの見え方を紙の上に再現する方法です。現実でもカメラを真正面で構えて撮るとこう写ります。ただ真正面から物を見る機会が少ないので、絵に描くときには被地面を描いてサイズをわかりやすくしたり、物と物を重ねて奥行き感を出すなどの工夫が必要です。

↑ 上から見たときに  
この方向の線は全て  
同じ消失点になる



奥行きを圧縮させて描く

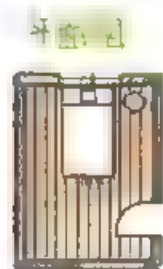
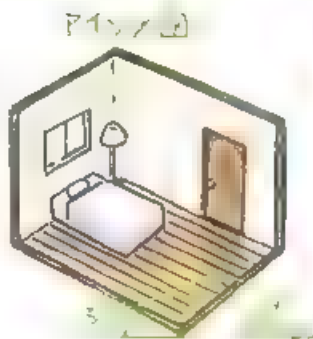
奥行きを圧縮させて描く

## いろいろな一点透視

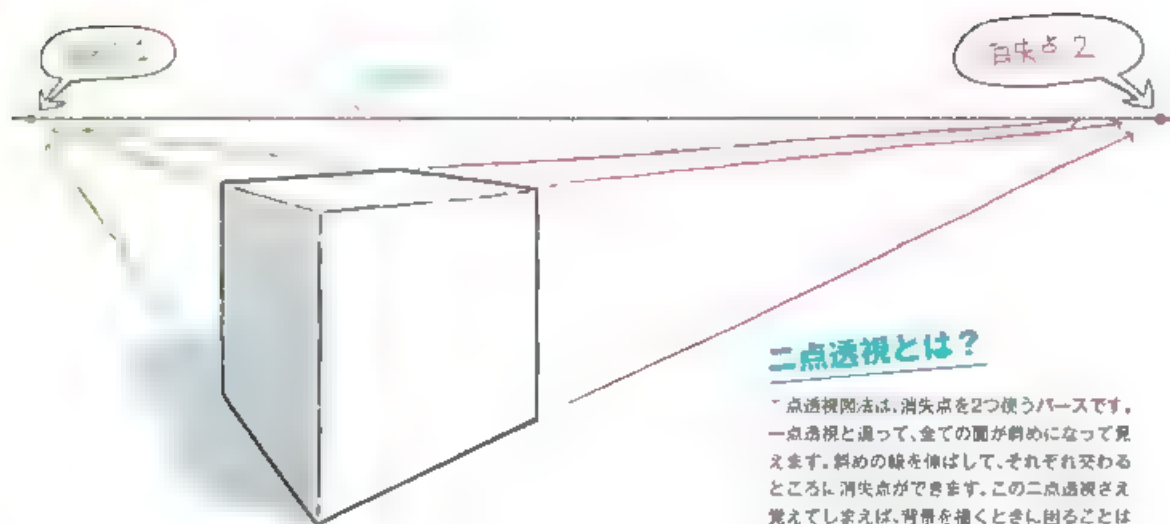
一点透視は正面と言いましたが、アオリや俯瞰に似た横図を描くこともできます。カメラで撮るときに、正面向きで撮ってから、部分を切り抜くとアオリや俯瞰に似た横図を再現できるのと同じ理屈です。「アオリや俯瞰で描きたいけど複雑なパースは無理!」という場合はまずこれを試してみましょう。

## 平行投影図法について

平行投影図法は、透視図法と違って消失点を作らない図法です。透視図法は「見た目」を再現するのに対して、投影図法は「サイズ」や「角度」を正確に再現するので主に建築業界で使われていて、正投影(平面図や立面図)、斜投影(アクソメ図、アイソメ図)などさまざまなバリエーションがあります。詳細な解説は省きますが、イラスト的には面白いので、気になる方は各自調べてみてください。



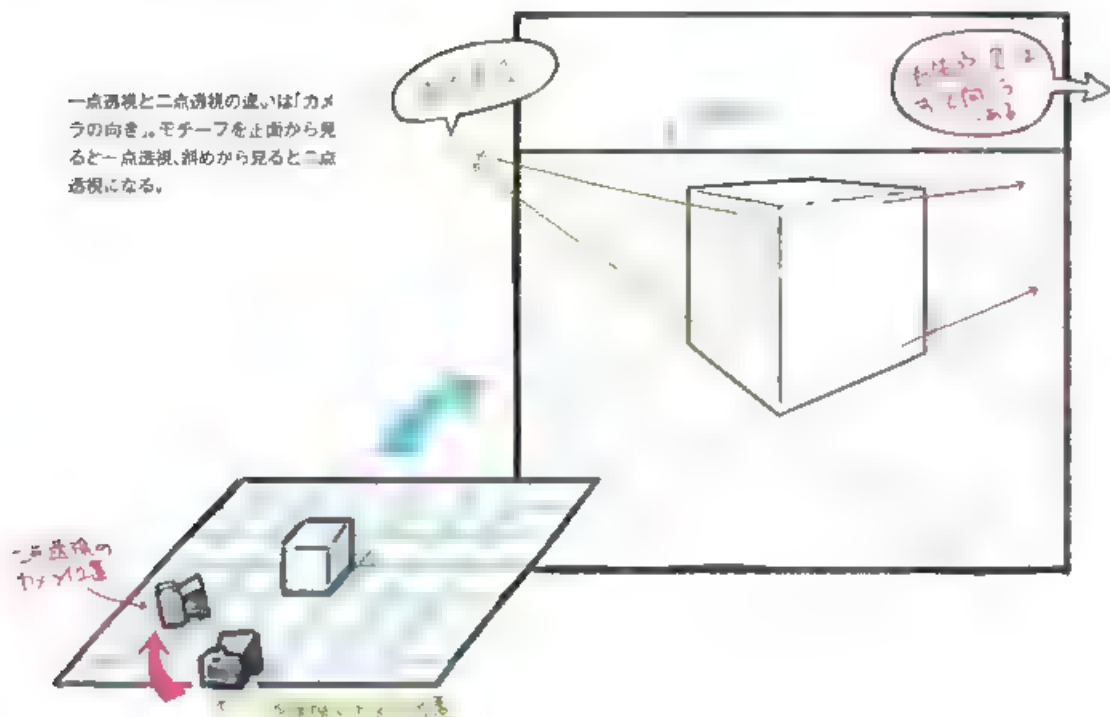
# 二点透視の 基本



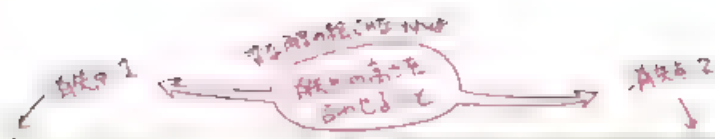
## 二点透視とは？

二点透視図法は、消失点を2つ使うパースです。一点透視と違って、全ての面が斜めになって見えます。斜めの線を伸ばして、それぞれ交わるところに消失点ができます。この二点透視さえ覚えてしまえば、背景を描くときに困ることはかなり少なくなるはずです。なおこの2つの消失点を結ぶ線が地平線になります。

一点透視と二点透視の違いは「カメラの向き」。モチーフを正面から見ると一点透視、斜めから見ると二点透視になる。



## 二点透視の描き方



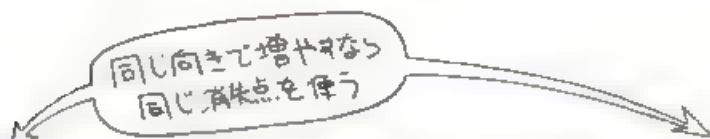
1. なんとなく描きたい角度でラブを描く

2. 側面の線を伸ばしていき、適当に消失点の位置を決める。

有体物は  
必ず消失点に向って  
伸びていく  
ように描く

3. 消失点から引いた補助線を元に机を描く。

4. 細部を描き込む。

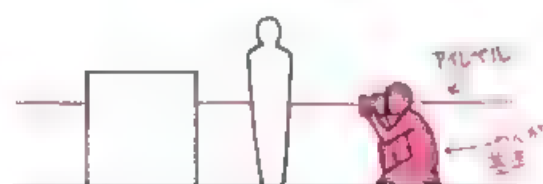
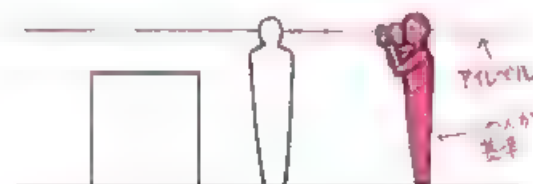
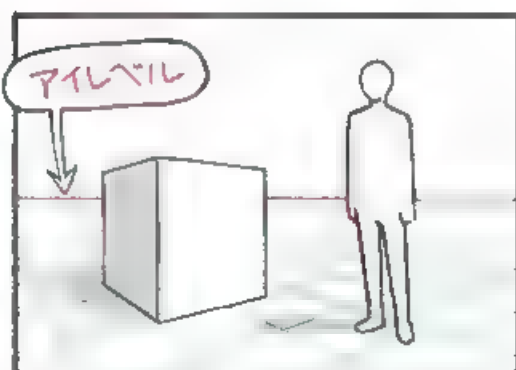
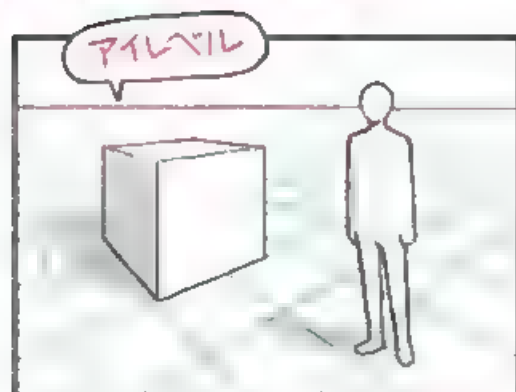


同じ向きで増やそう  
同じ消失点を使う

増やしていく

# アイレベル について

前のページで書いたとおり、二点透視の2つの消失点はどちらも地平線上にできます。マンガ業界などでは、このときの地平線(の高さ)のことを「アイレベル」と呼びます。

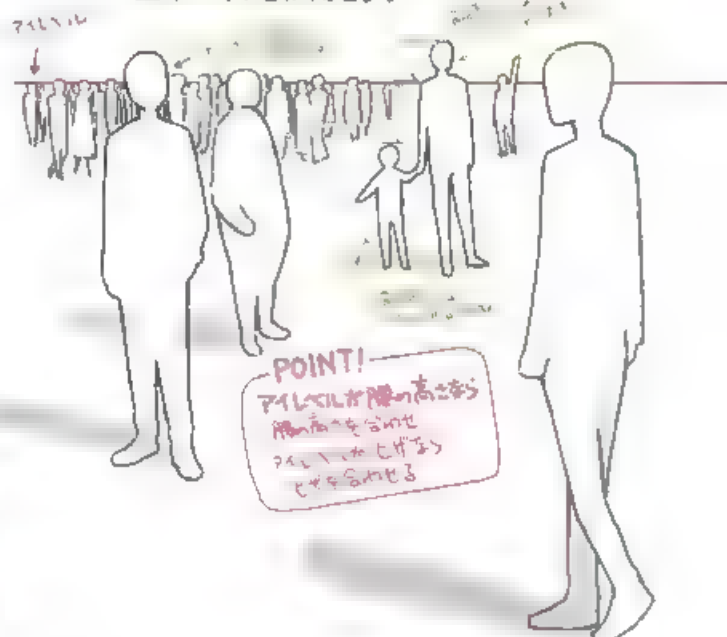


## アイレベルとは?

アイレベルは地平線の高さでもあり、厳密には違うけど同時にカメラの高さのことです。上の図の通り、立った状態だとアイレベルは目の高さになり、しゃがんだ状態だとアイレベルは腰あたりにきます。これはアオリや俯瞰などの横図でも同じです。一点透視と二点透視の消失点はこのアイレベル上にできます。

絵に描く場合、アイレベルを画面のどこに書くかは描くものの位置関係やパースによります。逆に、先にアイレベルを決めてそこに消失点を置けば、多少不自然であってもパース的には正しい絵になります。パースに慣れてきたら、まずアイレベルが画面のどこにあるかを意識するようにしましょう。

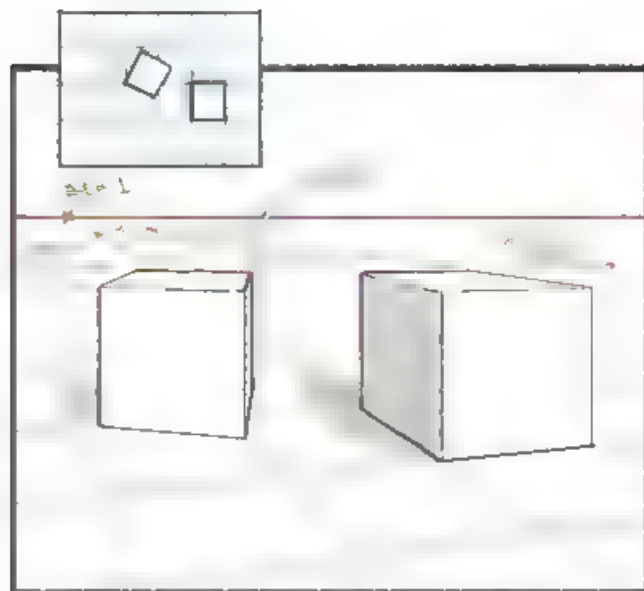
人物のサイズもアイレベルを基準にすると案にそう



なま 建築業界だと  
アイレベル=立ったときの目の高さ  
と意味が変わるので注意

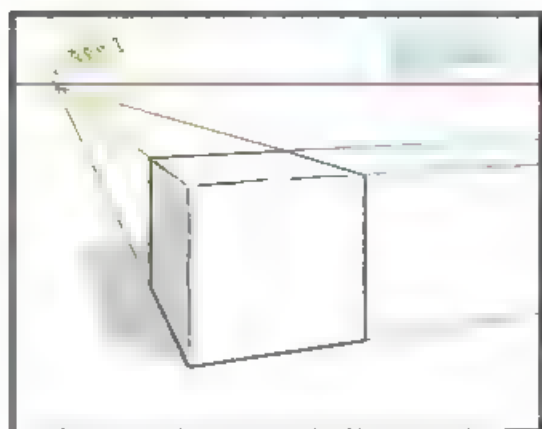
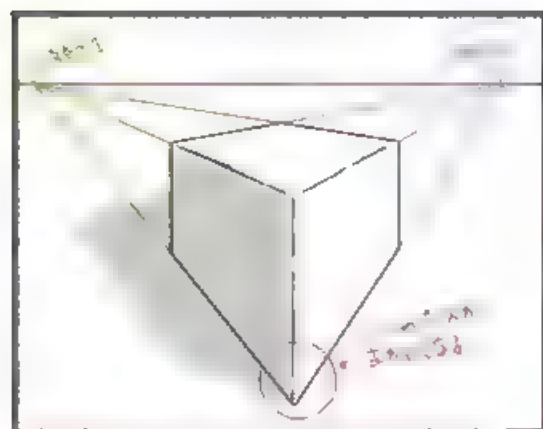


# いろいろな二点透視



## 異なる角度の描き分け

違う向きで置かれているものは、別の消失点を使って描くことができます。消失点がアイレベル上のどこにできるかは、そのものがどの向きに置かれているかによります。慣れないうちは新しい消失点を適当にひとつ置いて、そこから補助線を引いて描いてみましょう。もうひとつの消失点については、床にグリッドを描くなどすると直感的に位置を決めることができます。

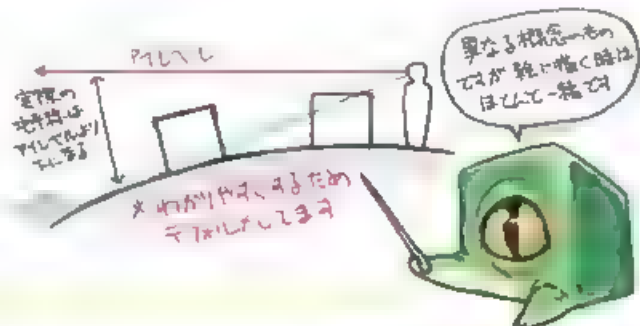


## 自然なハース

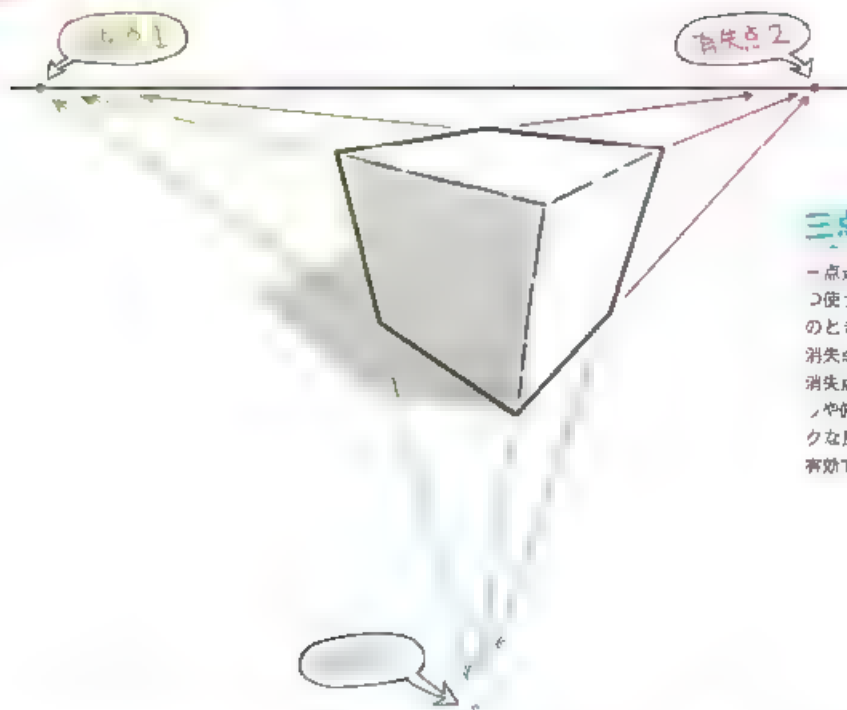
一点透視に慣れないうちは、どうしてもハースがきつくなりがちです。これは消失点の位置が近すぎるせいなので、特に演出意図がない場合、消失点は過度に削しておくのが無難です。二点透視の場合、少なくともどちらかの消失点は画面外に出たほうが自然になります。

## アイレベルと地平線

アイレベルは「視点の高さ」のことであり、地平線は「地面の果ての線」のことです。違う概念です。また地球は丸いので、正確にはアイレベルの少し下にズレます。ただそのズレはわずかで、絵を描く場合はアイレベルの位置に地平線を描くのが普通です。



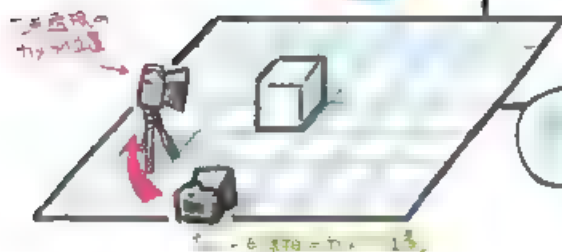
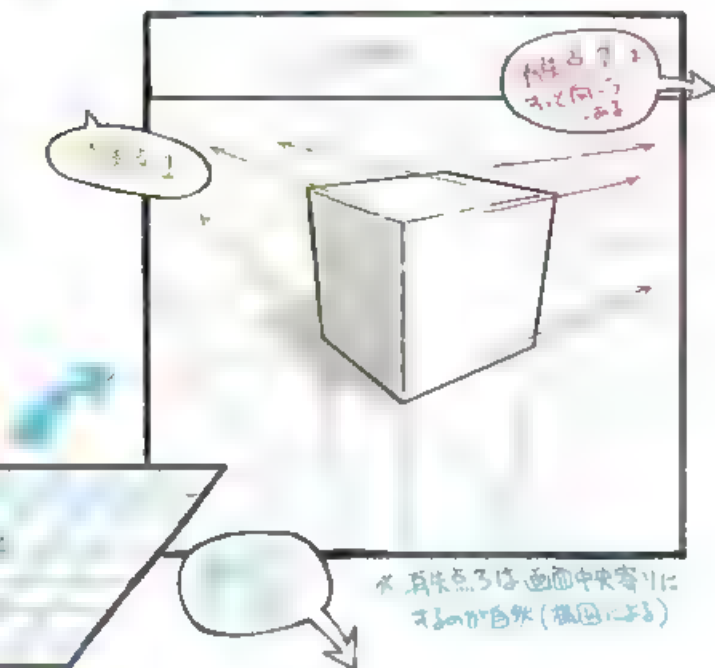
# 三点透視の 基本



## 三点透視とは？

一点透視図法は消失点を3つ使うパースです。一点透視のときに垂直だった線にも消失点を与えて全ての線に消失点ができます。アオリや俯瞰のようなダイナミックな風景を描きたい場合に有効です。

一点透視まではカメラは水平に向けた状態でしたが、点透視はカメラを上か下に振った状態になります。カメラを下に向けると消失点も下にでき、カメラを上に向けると消失点も上にできます。



\* 消失点3は画面中央寄りにするが自然(構図による)

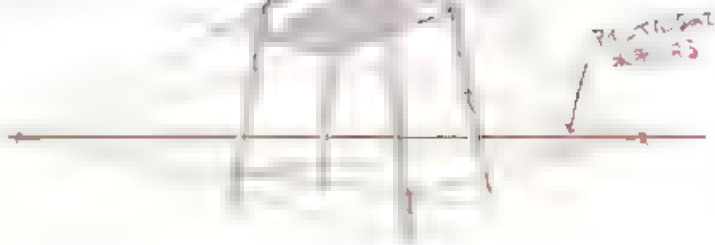
## 三点透視の描き方

1. なんとなく  
枠を描く。

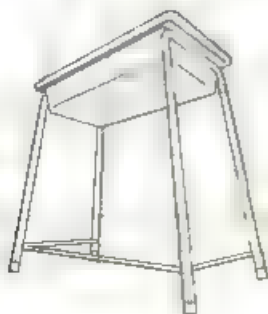


本当はこの構図は  
歪みや大きく出るのを  
オスメしよせん  
簡易図として

2. 線を伸ばして消失点を  
適当に取る(きちんと場所  
を決めるのは慣れてから)。



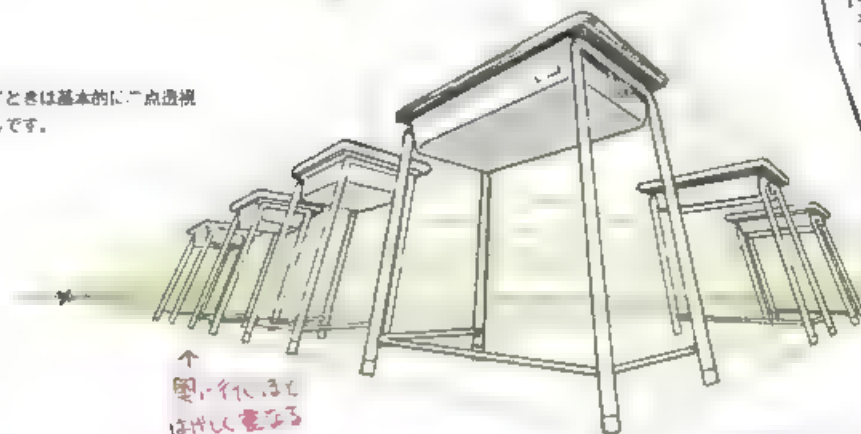
3. 消失点に向かって輪郭  
線を引く。奥行きは簡易な  
決め方は応用編「奥行きを  
均等に分割する」(122～  
123p)参照。



4. 細部を描き足す。



増やすときは基本的に二点透視  
と同じです。

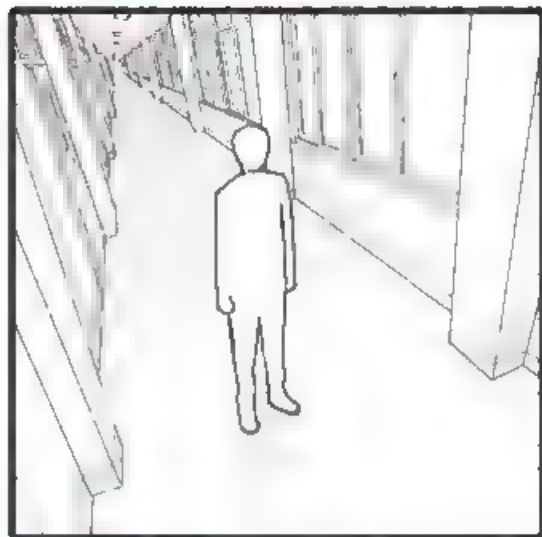


同じ向きなら  
使う消失点も同じ

↑  
奥行きは  
はけい量で

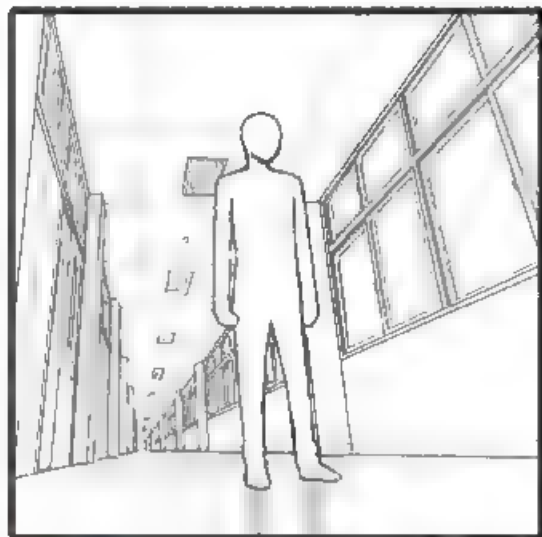
# 三点透視と構図

三点透視を使えばアオリや俯視といった複雑な構図も自由に作図できます。ここではそういった構図の特徴やバリエーションをご紹介します。



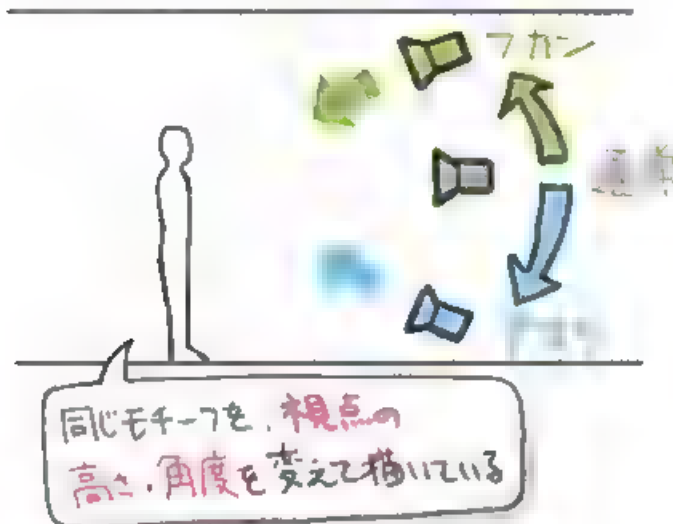
## 俯瞰(フカン)

高い位置から見下ろす構図。客観的で冷静、静かな印象を与える。周囲を見渡す、思考中、恐怖や緊迫感の演出にも使える。



## アオリ

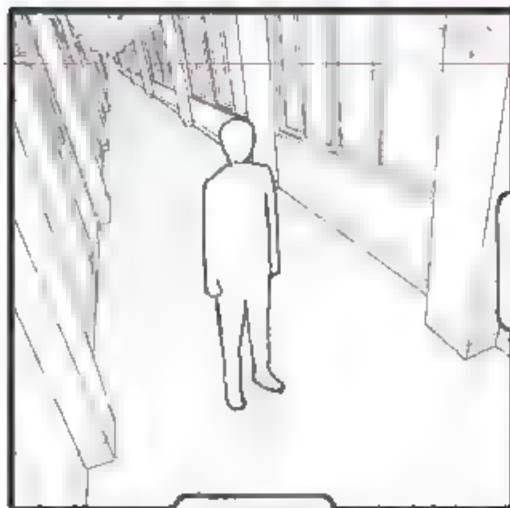
低い位置から見上げる構図。主観的で壮大、動感的印象を与える。ダイナミックさ、モチープの強調、勢いのあるシーンなどに使える



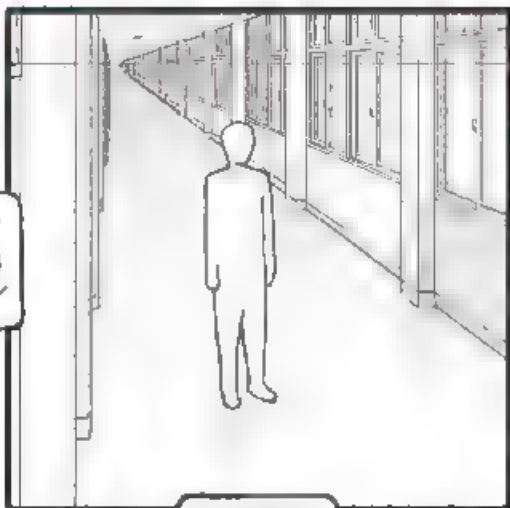
これらの演出意図はあくまで目安で、たとえばモチーフの背後に注目させたいときは逆効果だったり、パースの強さ次第でも変わってきます。全てのパターンを解説すると大変なので、まずは俯瞰とアオリという構図があることを覚えて、絵を描くときにいろいろ試してみてください。

なお上の図は同じモチーフを俯瞰とアオリそれぞれの構図で描いたものです。構図次第で印象が大きく変わるのがわかると思います。

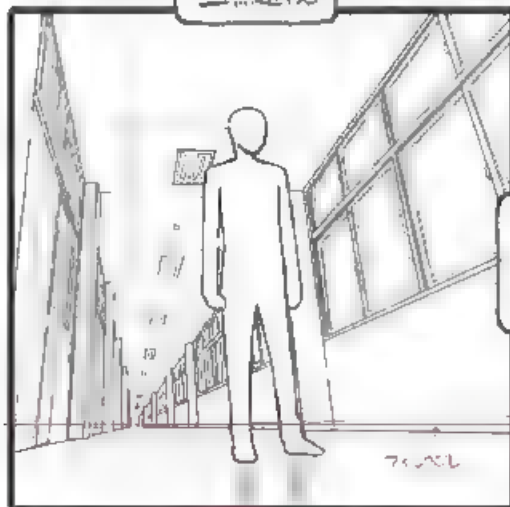
## 一点透視と三点透視のアオリと俯瞰



三点透視



一点透視



アオリ



一点透視でもアオリや俯瞰っぽい構図を取れるという話をしましたが、一点透視と二点透視でそれぞれアオリと俯瞰を描くと上図のようになります。

アオリも俯瞰もカメラの位置は、横で、一点透視だとカメラは正面を向いたまま、二点透視はモチーフの方向にカメラを向けた状態という違いがあります。一点透視のほうがパースが穏やかなので画面から受ける印象も静的に、一点透視のほうはよりダイナミックに感じますが、モチーフのだいたいの構成はあまり変わりません。

作画自体は一点透視のほうが楽になるので、カメラワーク自体に演出的な意味がそこまでなく、モチーフの位置関係などの理由でアオリや俯瞰にするなら、一点透視で作画してもいいかもしれません。

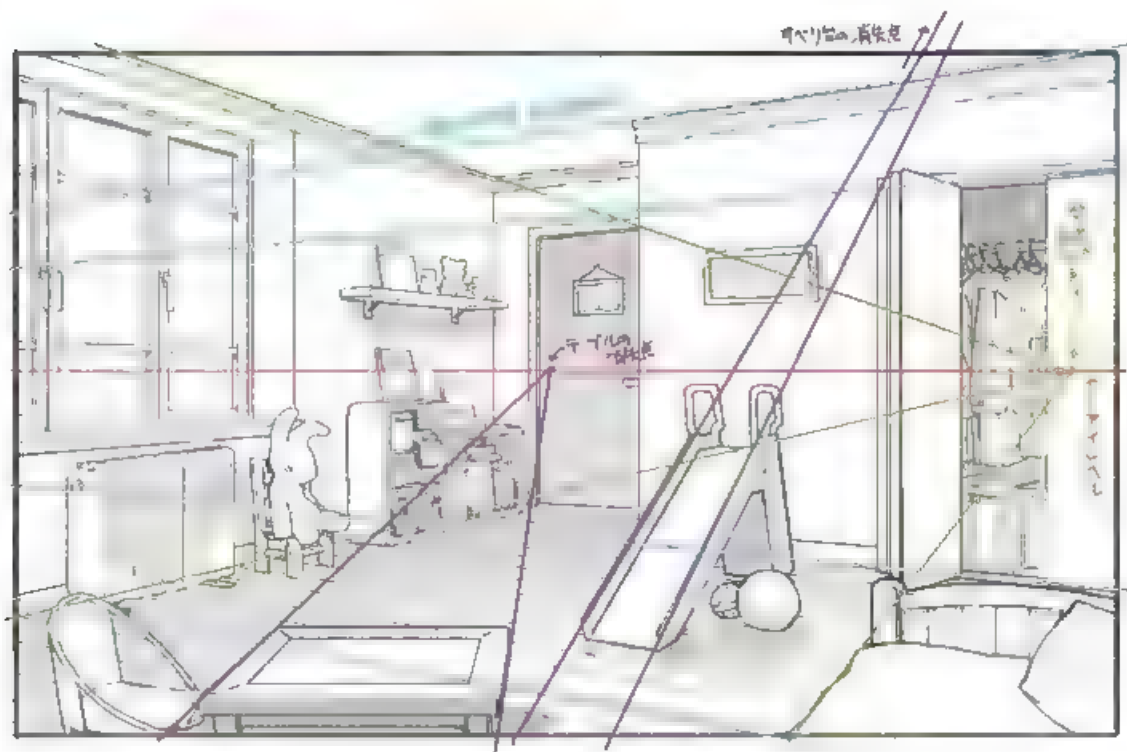


目的に合わせて  
好みに描こう!!



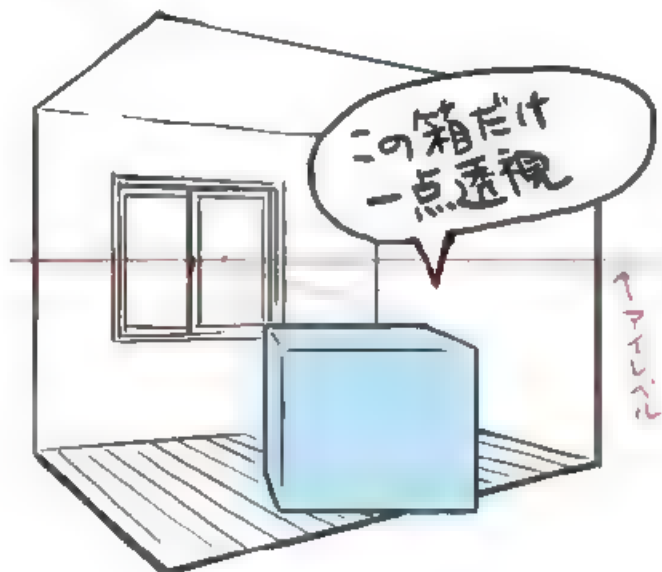
# 複数の消失点がある風景

最後に複数の消失点がある風景を、描き方とともにご紹介します。



最初にも説明しましたが、実際の風景は何点透視ということではなく、ものの数だけ消失点があるのが普通です。一点透視風の構図でも、場合によって点透視や二点透視に見えるものもあります。まっすぐ並んで見えるものも実際には少しズレていたりして、そのたびに消失点が変わります。

輪に描くときは、視線にそって描くのが大変になるのであまり複雑にしすぎないほうが良いのですが、リアルを出したい場合、置かれているものの方向を少しずらしてみたり傾けてみたりすると、絵の説得力が上がります。



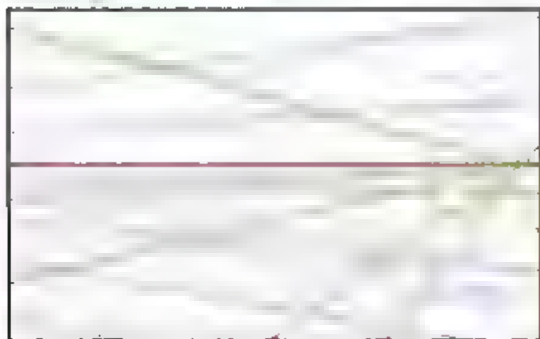


## 描き方

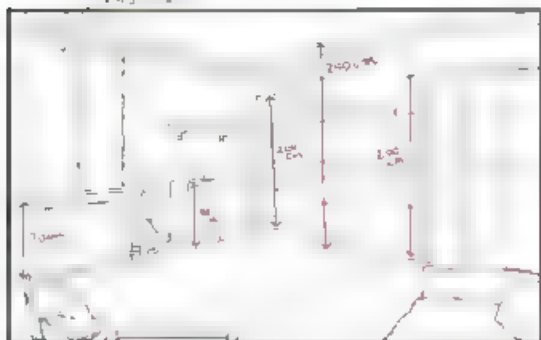
3D空間の表現方法



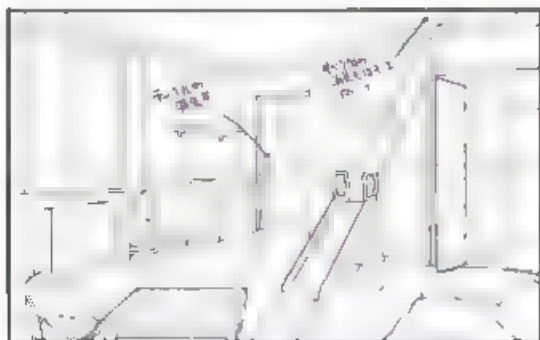
1. まずだいたいでいいのでラフを描く。部屋のコンセプトを決め、写真資料を確認しながら描くと決断力が出る。



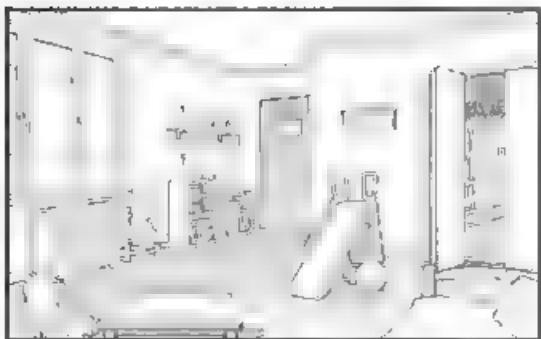
2. ラフをもとに消失点とアイレベルを決め、補助線を引く。カメラの高さが決まっているならアイレベルを先に決め、構図優先なら消失点を先に決めるなどとする。



3. 消失点からガイドを引いて、大きな家具のあたりを取る。人物が立ったり座ったりしてもおかしくないが、意識する。



4. 斜めを向いているものなど 必要に応じて消失点を追加しつつ作図する。



5. 細部を描き足して完成

## センチメートル表記について

建築業界ではものの単位はミリメートルで表記するのが普通ですが、この本ではわかりやすさを図ってセンチメートル表記をしています。建築系の情報に普段触れているとつい忘れがちですが、ミリメートル表記のほうが正確だし便利、と思っているのはごく一部の人が多かったりします。



次のコラム 122p 初章のサイズについて

# 04 パースの応用・実用

## パースを意識した自然描写

あまりパースが関係なさそうな自然物を描くときも、パースを意識すると、空間をより効果的に描けるようになります。これまで解説したテクニックも、パースの仕組みを理解してから再現すると、画面に応じた描き分けができるようになり、絵の意図を的確に再現できます。



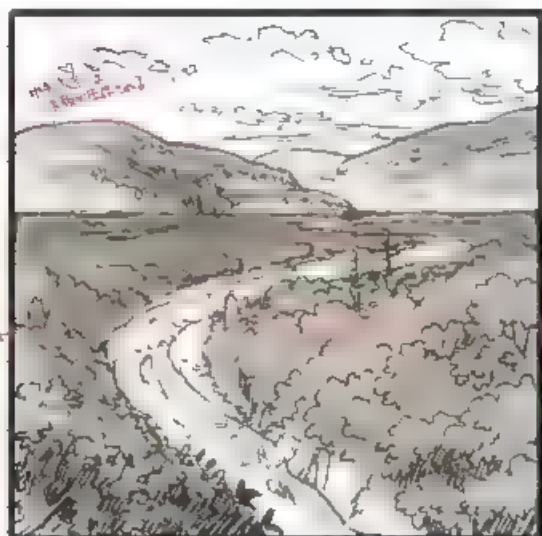
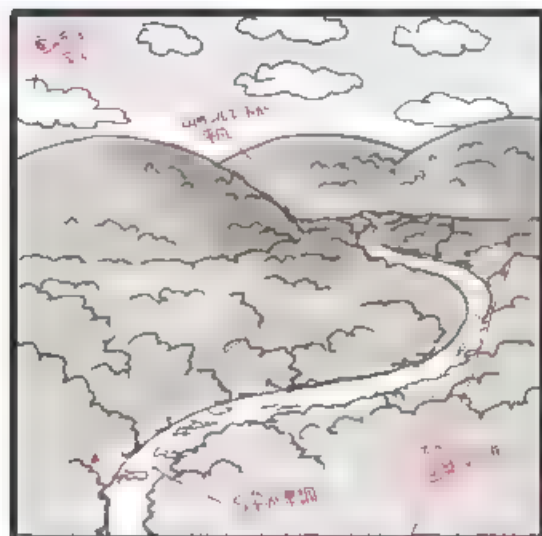
パースを意識することで空間が生まれる。



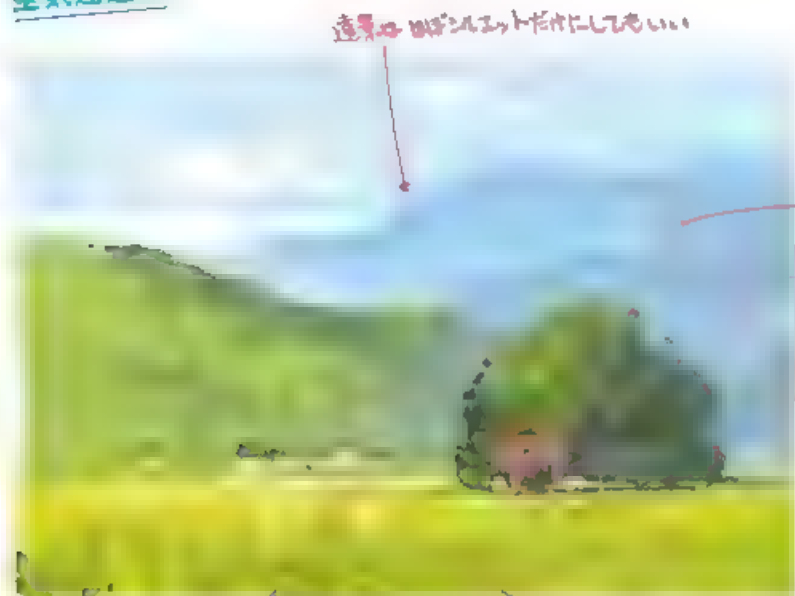
遠景と近景で木の描き方も変わる

## 遠景は圧縮される

基本編でも解説しましたが、自然物のスケール感を描くときにはS字のラインを配置しておいて、遠景ほど描写を圧縮させるのが効果的です。その上で、谷の底れいや道のノルエントなどを強調するものを配置すると、奥に空間が生まれます。



## 空気遠近法



地面はぼやけでかくす

近くのものハッキリ描き、遠くのものをもみこめることで空間を演出できます。これを空気遠近法と呼びます。空気の層を描いているので、単に明るくするのではなく、コントラストを下げるように描きます。また、遠くにある山の下部を隠させて空間を描くこともあります(地上近くほど空気が濃いため)。湿度が高いと空気の層は白く見えるので、遠景ほど灰色っぽくなりますが、湿度が低いとクリアな青色になります。日本だと遠景の彩度が低くなったり、秋に空の色が深くなるのも同じ理由です。

遠景の山はぼやけでかくす  
地面はぼやけでかくす  
遠景は ぼやけエントでかくしていい

遠景の山はぼやけでかくす  
地面はぼやけでかくす

# 雲の パース

雲は形を自由に変わられるので、構図の調整役としてとても優秀です。ぜひさまざまな雲の描筆を練習してみてください。



## 雲とパース

雲も立体なのでパースがつきます。遠くの雲は地平線に沿うように流れ、視点に近づくほどダイナミックになります。雲の見え方を下図のように描き分けられるだけでもかなり見えが変わります。

雲の形も、遠くにあるときには見えないディテールが近くでは見えたりするので、絵に描くときも遠景では大きな塊で描き、近景では千切れた雲も丁寧に描くなどの描き分けができると絵のクオリティが上がります。



## 雲の種類とサイズ

画にもさまざまな種類がありますが、とりあえずこれらの雲の特性とサイズ感は覚えておきましょう。複数の雲を描き分けられると絵の季節感もより高められます。



夏の雲



秋の雲



# 視覚、階段の 描き方

坂道や階段といった場面も、パースを応用することで簡単に正確な作図ができます。



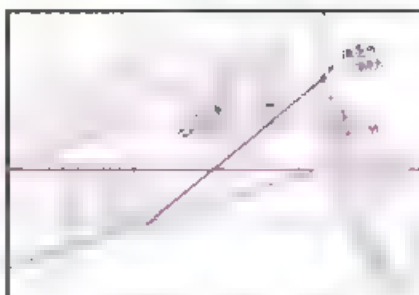
坂道や階段の消失点は、周囲の建物の消失点の真上か真下にあります。なので描くときはまずアイレベル上に建物の消失点を取り、その真上か真下に坂道の消失点を置いて、それを基準に描くことになります。

消失点を置く位置については、画角によって大きく変わります。画角を求めていると面倒なので、まず建物のアタリを描き、その建物に対してどのくらいの角度で坂道が入るか描き入れ、その延長線と消失点から真上に引いた線が交わるところに消失点を置くと楽に求められます。

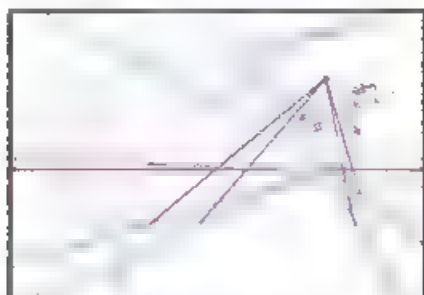
## 登り坂の描き方



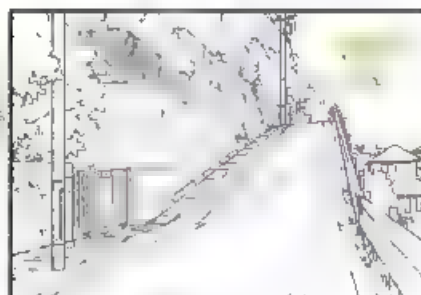
1. ラフを描き 地面や建物の線を基準としてアイレベルと地面の消失点を決める。



2. ラフの坂道の左右どちらかの線に沿って補助線を引き、地面の消失点から真上に引いた線と交わるところに坂道の消失点を置く。

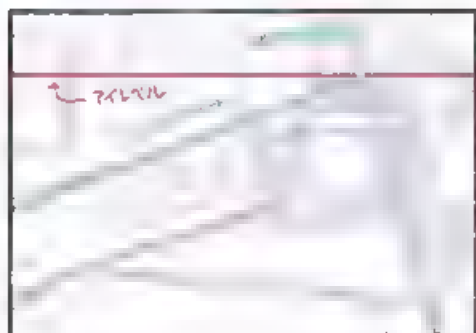


3. 地面と坂道それぞれの消失点から補助線を引く。

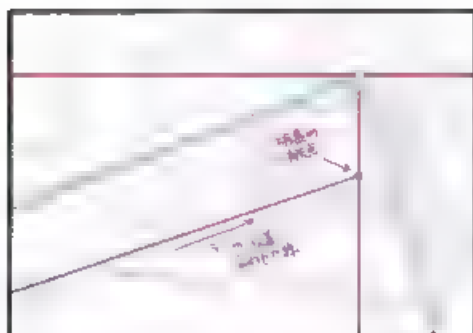


4. 補助線を利用して端部を描き込む。

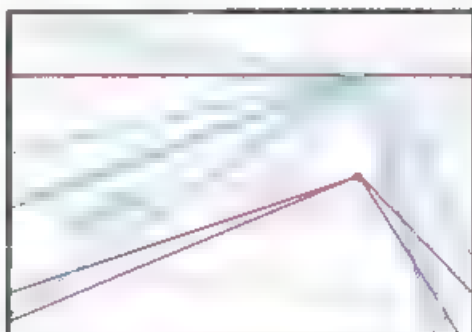
## 下り坂の描き方



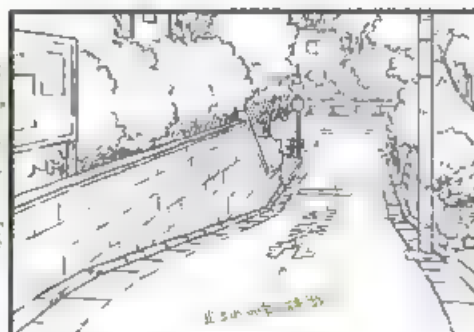
1. ラフを描き 地面や建物の線を基準としてアイレベルと地面の消失点を決める。



2. ラフの坂道の左右とどちらかの線に沿って補助線を引き 地面の消失点から真下に引いた線と交わる場所に坂道の消失点を置く。



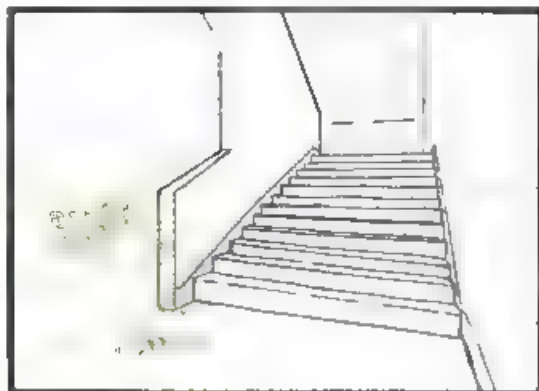
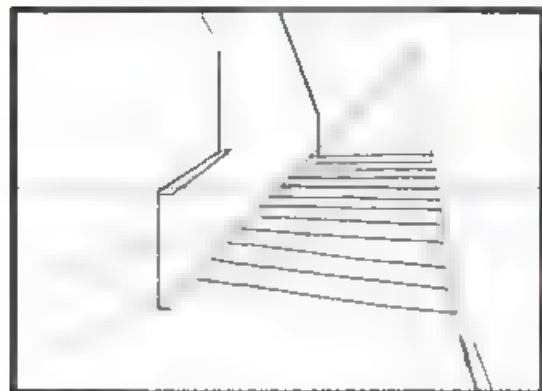
3. 地面と坂道それぞれの消失点から補助線を引く。



4. 補助線を利用して細部を描き込む。

## 階段の描き方

階段の描き方は基本的に坂道と 같습니다。坂道のアタリを取ったところで、横方向のバースに 沿って段差の線を描き足し、路面(上の面)と蹴上(側面)を填めれば階段になります。検算する分割法を使えば、好きな段数で描くこともできます。



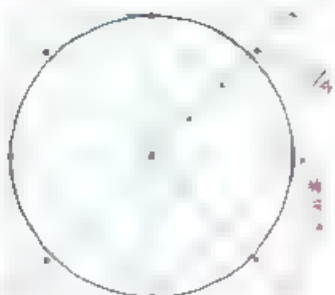


# 円、円柱の バース

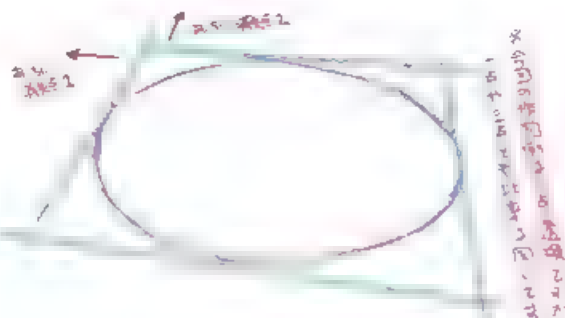
円にもバースがつきます。不自然に見えなければガチガチに正確な作図なんてしなくてもいいんじゃない？というのが僕のポリシーですが、「円を不自然じゃなく描く」というのは、線を描く上でも最も難しいテクニックのひとつです。3Dでモデリングするか変形ツールを駆使できれば話は別ですが、そのどちらもできない場合はバースの知識を活用して描きましょう。



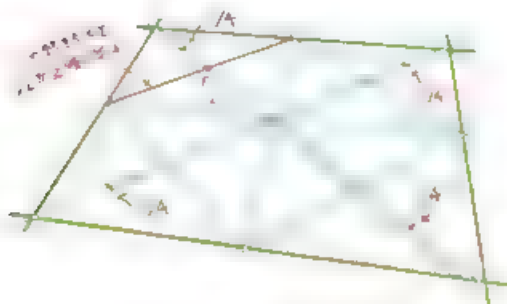
## 円の描き方



正円は外接する正方形を描いたとき、その正方形の対角線の端から1/4の少し内側を通る。これを目安に作画する。



1 だいたいのアタリを取り、それが中に収まる四角をバースに合わせて描く。



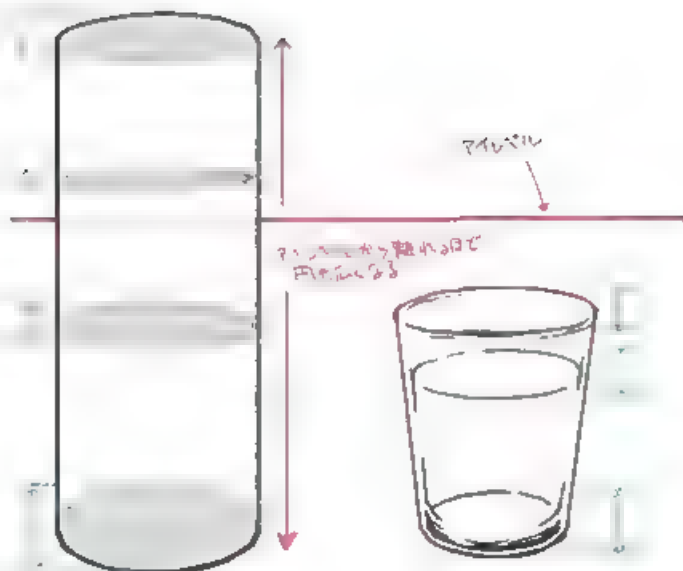
2. 図のように対角線や補助線を引き、対角線の中心から1/4のところそれぞれ目印をつける。



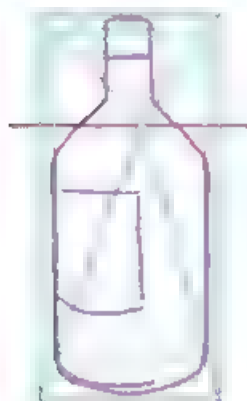
3. 目印の少し内側を通るように意識して円を描く。

## 円柱のハース

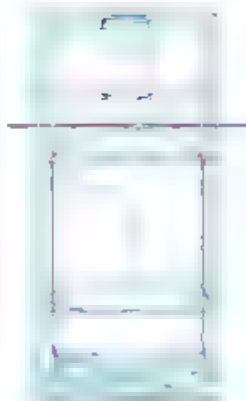
円柱は、背景を描く上で描く頻度が高いモチーフです。グラス、ボトル、植木鉢、照明などのほか、タイヤや螺旋階段も円柱のハースが基本になります。アイレベルと断面図を認識すると比較的容易に描けるので、慣れないうちは断面図を常に意識して描くようにしましょう。



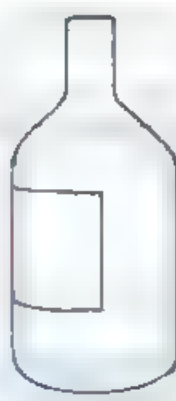
## 円の描き方



1. アタリを取り、そのアタリが入る立方体を描く。



2. 形が特長的なところにも消失点を使って四角形を置き、断面のサイズの横円を描く。



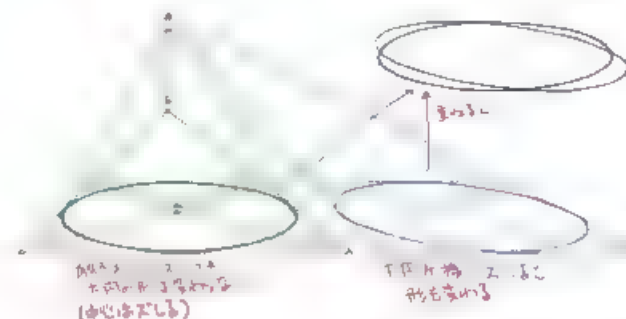
3. 補助線に沿って輪面を描く。



4. 輪部を仕上げる。

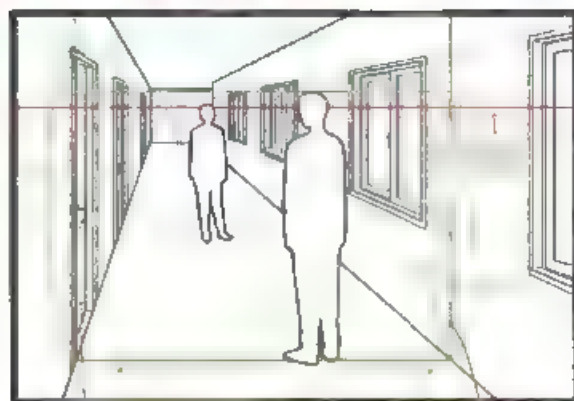
## ハースがついた円の法則

消失点の真上や真下(壁に描かれた円なら消失点の真横)にある横円は、消失点との距離にかかわらず同じ見え方になります。一方、少しでも横にズレると形が歪みます。一見すると違いがわかりにくいのですが、正確に描きたい場合はきちんと四角形の「アタリ」を描いて歪みを再現しましょう。



# パースで大きさを決める

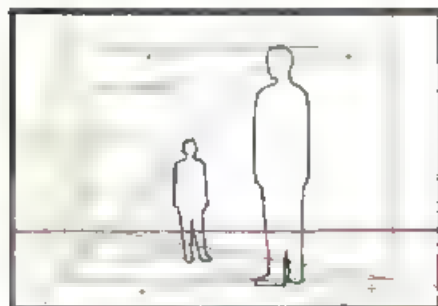
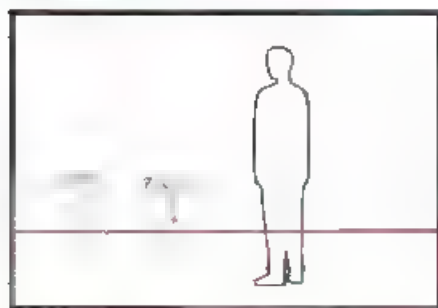
基本編でやったサイズに合わせた描き方の応用で、パースを使って正確なサイズを決める方法です。この方法ならどの構図でも正確なサイズで描くことができます。



トア幅は  
1mと決める

人物身長を  
この線に合わせる

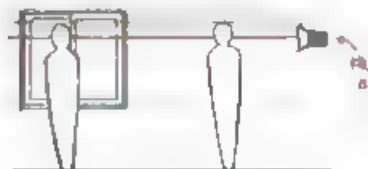
## アイレベルを基準に描く方法



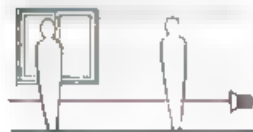
2. 人物の頭と足元から消失点に向かって補助線を引きます。この補助線のサイズに合わせて人物を描けば同じ身長的人物が描けます。また、この補助線から横方向に線を引いて人物の身長と同じ高さを取って、天井の高さ(240cm)などを決めることもできます。

## パースとサイズ

画面内に基準となる大きさを設定すると、ものの大きさを簡単に決めることができます。たとえば身長175cmの人物を基準にする場合、その人物と同じ高さから見た風景のアイレベルはおおよそ180cmの高さになります。また、その人物の身長を基準にして要素の大きさを正確に決めることもできます。もし厳密に考えるのが面倒な場合、たとえば30cm大きい場合はだいたい2割増して幅くなど、おおよその比率で考えるといいかもしれません。目見当てで分割した目盛りを描くだけでもかなり正確に描けます。



1. まずアイレベルを決めます。仮に人物(175cm)の膝の上(地上60cm)にする場合、画面上の人物の膝のところに水平に補助線を描きます。これがアイレベルになります。消失点もアイレベル上に置きます。



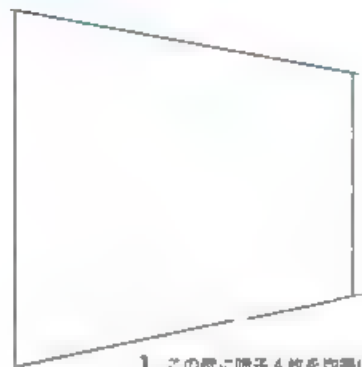
3. ものの高さを基準にしてその他の要素を描きます。トアは190cmとして少し大きめに、窓の下端を床から80cmくらいとすると人物の半分くらいです。他の要素も同じ要領でサイズを決められます。



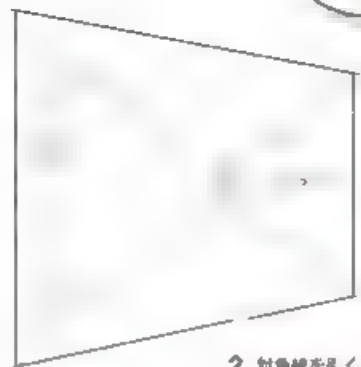
# 奥行きを均等に 分割する

ドア、窓、障子、襖など、同じサイズのもの奥行き方向に並ぶ場合、対角線などを利用して正確な比率で描くことができます。見た目は少し難解そうですが、まずはやり方を見ながら実際に描いてみてください。

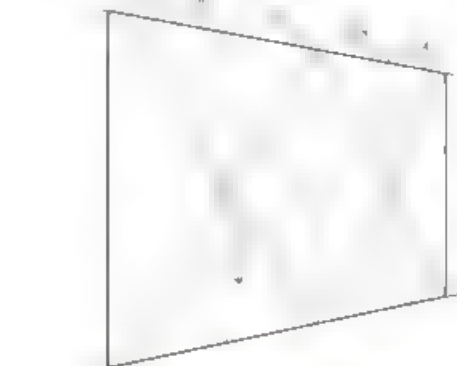
## 四分割の描き方



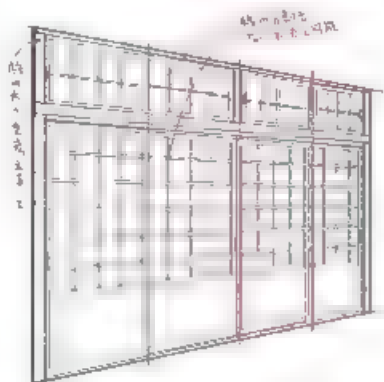
1. この壁に障子4枚を均等に描いていきます。



2. 対角線を引くと中心がわかります。



3. 中心に垂直線を引き、さらに対角線を引いて細かく分割します。



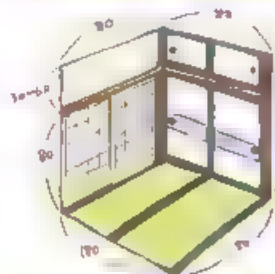
4. あとはその線を目安に障子を描きます。障子の枠も同じ方法で均等に分割できます。

※和室の場合は柱の太さなどがあるので注意

## 和室のサイズについて

和室はおよそ一間(約180cm)を基本単位として作られています。いわば180cmのグリッドに沿って作られているので、描くときもサイズを求めるのがとても簡単で助かります。

ただその一方で、正確に描かないと不自然にもなりがちです。また畳のサイズも間東と間西では違っていたり、そもそも家ごとに異なるので、その辺りも注意が必要です。

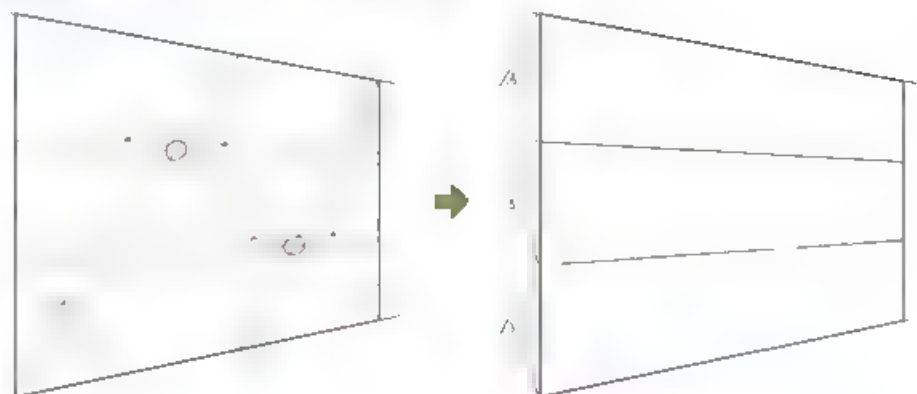


「一間」のサイズは  
場合によらず、様々です



## 三分割にする方法

中心線を出し、さらに対角線を引いたときの図の交点がちょうど二分割の位置になります。非常に簡単に三分割できるので、ぜひ覚えてください。



## 好きな数に分割する方法

まずどこでも良いので縦方向に定規等で測って分割したい数に分割し、消失点に向けて線を引きます。次に対角線を引くと、奥行き方向も同じ数で分割できます。



## 変形ツールでより正確に

変形ツールが使えらるなら、先に平面図を描いて変形させても正確な作画ができる。平面図だとサイズを確認しやすいので、複雑な背景などはこの方法がオススメです。



# 奥行き方向の決め方 (画角について)

ここまでの内容を理解できると、ドアや窓などの幅(奥行き)をどう決めるのか?という疑問が生まれと思います。先に答えを書くと「画角によって違うので、不自然でなければ自由に決めていい!」です。間違いがあるとしたら、他の要素と比べて矛盾があるときだけです。では画角とは?についてここで解説します。

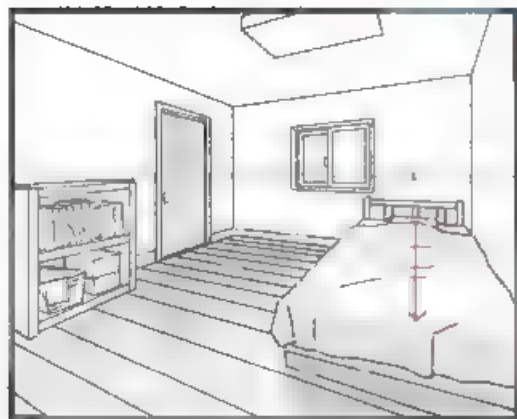
## 画角とは?

画角とは、わかりやすくいえばカメラのズームとか望遠とかのことです。もう少し正確に書くと「カメラで撮影したときに写る範囲」です。周囲が広く見えると広角、遠くをズームすると望遠、とざっくり覚えましょう。どちらも極端にやると不自然になるので慎重に。

**標準**  
通常の画角。フラットで  
平凡な印象。



標準的な画角  
フラットな印象

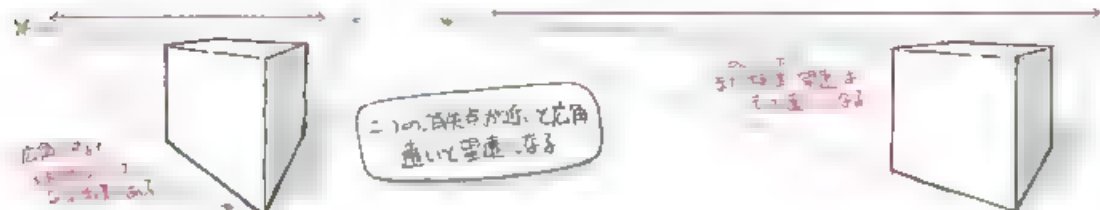


**広角**  
広角は視野を広く取って遠近感を強調するイメージ。緊張感 不安定、迫力を出したいとき。



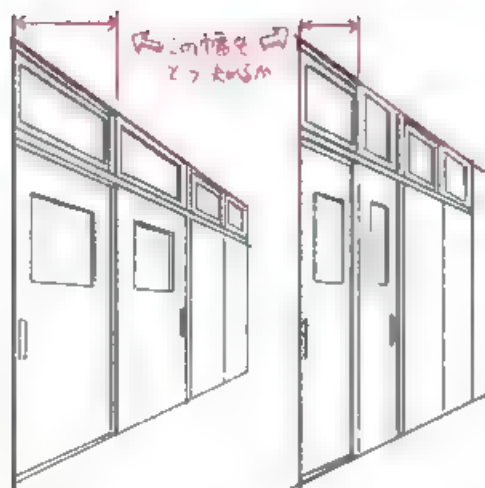
**望遠**  
カメラでズームした状態。遠景を拡大、奥行き方向が圧縮される。壮大さ、落ち着いた印象を与える。ポートレートなどもこれ。

望遠、遠景を拡大する  
奥行き方向が圧縮される



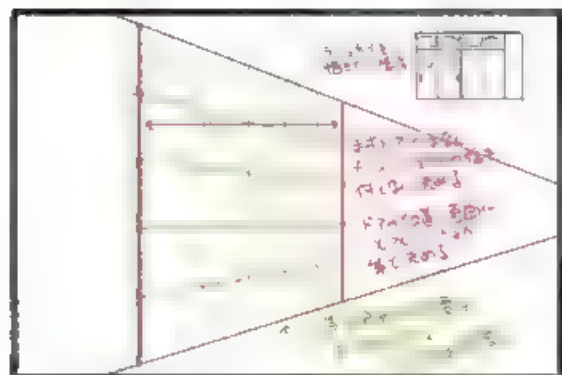
実際に描くとき、消失点の間隔が近いと広角、遠いと望遠になる。





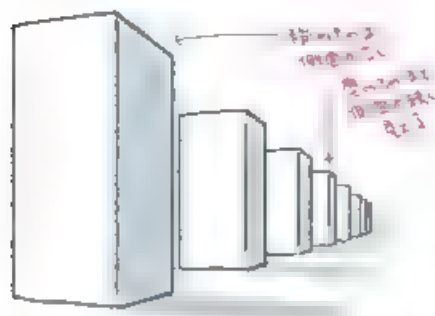
## 実際に幅を決めてみる

では実際はどうやってドアや窓の幅を決めるのか、について。まず先にラフを描いて絵全体の構成を決め、壁のバランスなどを決めてから逆算すると、細部の幅も自然に決まります。でも先に計画するのは大変なので、慣れないうちは無理に決めずに、矛盾が出ないように描いて慣れるだけでも構いません。

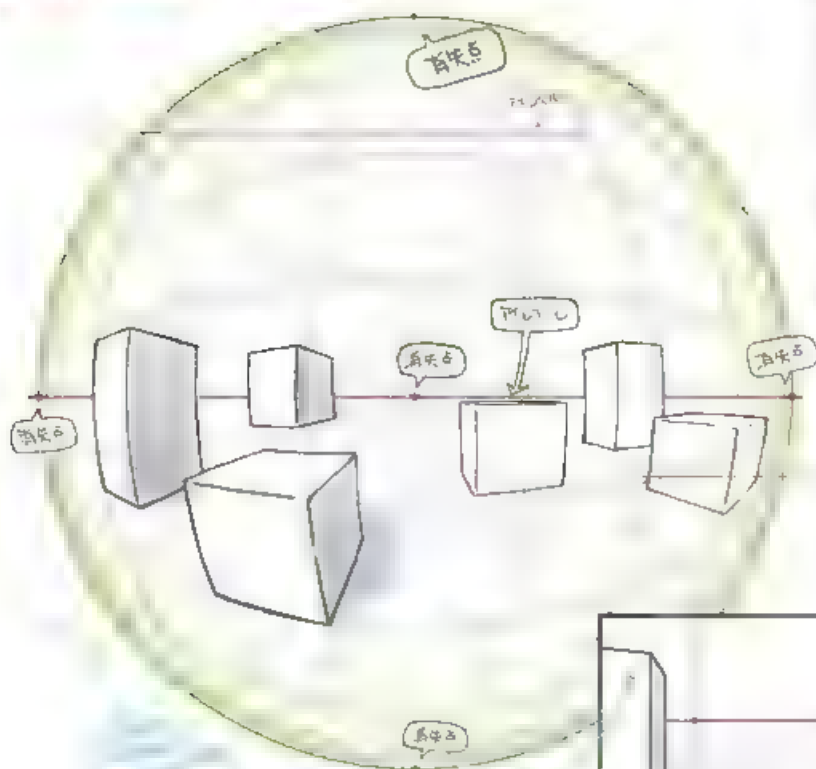


## 奥行きを圧縮

正確なパースでは、遠景ほど奥行きが圧縮されます。特に人工物を描くときは奥行きを実際より広く描きがちなので気をつけましょう。実際は右の写真のように、かなり極端なパースがつかます。またこれは望遠のときだけでなく、広角で描いても遠景で同じことが起きるので気をつけましょう。

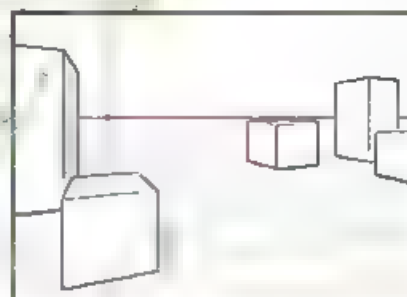


# 魚眼パース

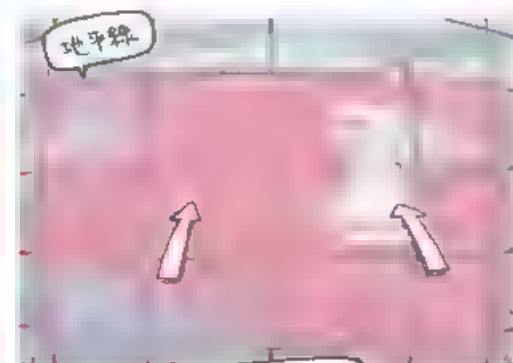


魚眼レンズ風のパースは、これまでの透視図法の応用のひとつです。魚眼風にする利点は、二点透視などで貼る不自然な歪みを回避できる、広角構図よりも広い空間を描ける、単純に迫力が出せる などがあります。また曲線中心なので作画が大変だったり、描き方次第ではかえって不自然になったりというデメリットもあります。

他にも地平線の位置次第で興行き方向の軸が大きく変化したり、細かいところまで解説しようとするとてもスペースが足りないのですが、面白い演出ではあるので、とりあえず観地だけでも見て覚えておきましょう。



実際に使用した例です。これはたまた水面を描いたのではつまらないので、魚眼風にして画面に迫力を出しています。地平線のほかにクランペリーの隙間からのぞく水面にもパースをきちんとつけるようにしています。ほぼ人工物が存在しないので、パースが多少ズレていても気になりません。



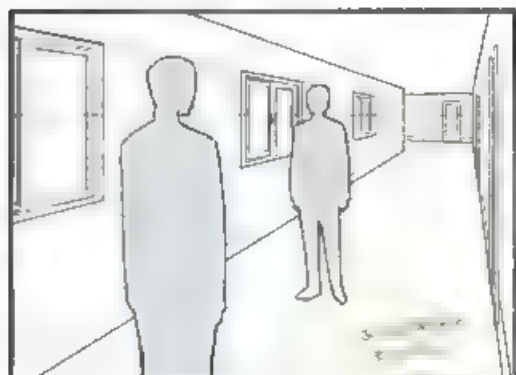
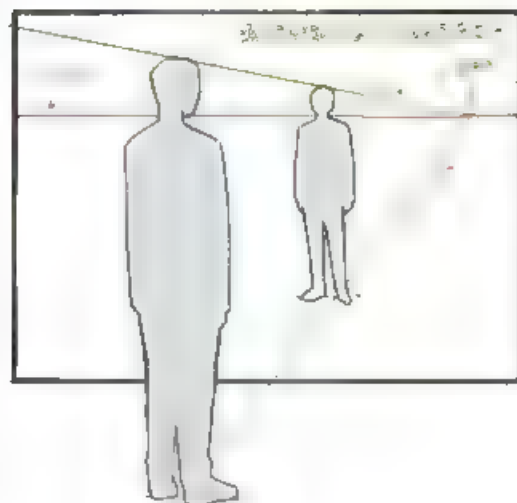
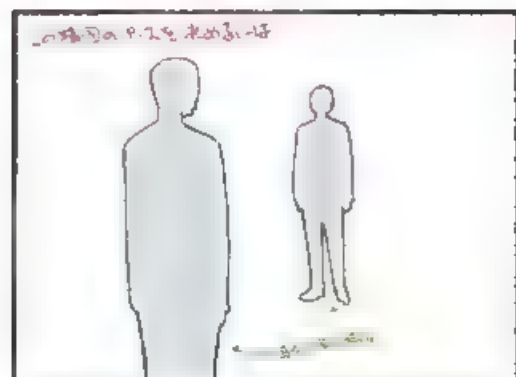
地平線の位置によ、2  
便行方向の軸は  
大きく変化し可



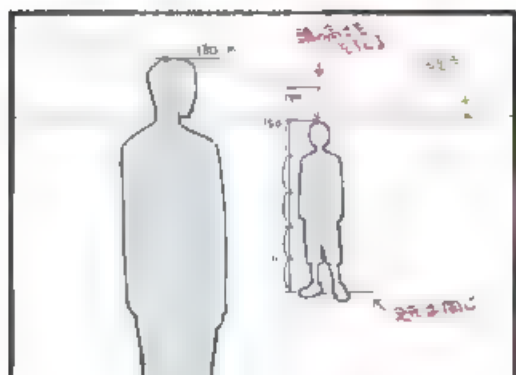


# 人物から パースを決める

構図の関係で人物の位置が既に決まっていって動かせない、というときにあとから消失点やアイレベルを決めるにはこれで解決。



人物からパースを決めるときは、まずだいたいいいので2人の全身のバランスを決め、頭と足をそれぞれ通る補助線を引くと、その交わったところが消失点になります。同時にアイレベルも決まるので、あとはそれをもとに背景を描いていきます。これは画面が傾いているときでも有効ですが、アイレベルは画面の傾きの分だけ傾くので注意してください。一、二点透視で人物が直立ならアイレベルは人物に垂直になります。

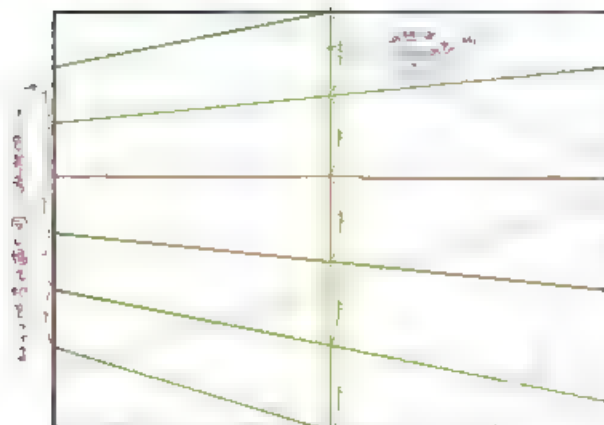


## 身長が違うとき

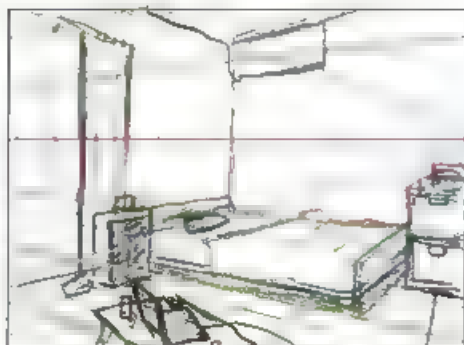
2人の身長が違うときは、どちらかの身長に合わせて補助線を引きます。たとえば180cmと150cmなら比率は6:5なので、小さいほうに1/5(30cm)足すと同じ高さが出ます。あとは上と同じで、頭と足を通る線を引いて交点を求めます。

# 画面外に消失点があるときのパース

アナログで描いているときや、消失点があまりに画面から遠くてパースが決まらないというときも、この方法で解決できます。



① 画面外に消失点があるときのパース

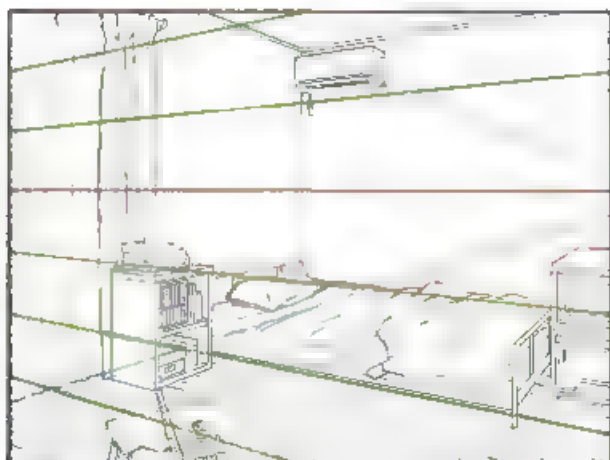


② 画面外に消失点があるときのパース

1. まずラフを描いておおよその線のバランスを決めます。

2. アイレベルと基準となる線を引き、図のように左右それぞれ同じ幅になるように印をつけて、補助線を引く。面倒ならだいたい合うバランスで、右2cm・左3cmなどの間隔に目盛りを書く。

3. 目盛りに沿って補助線を引き、作画する。



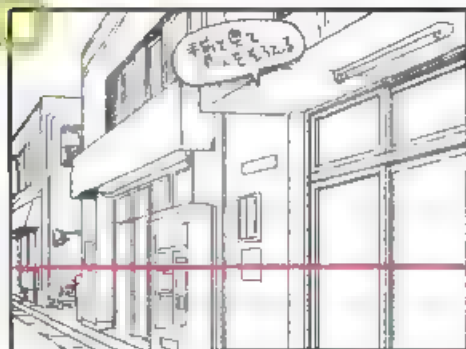
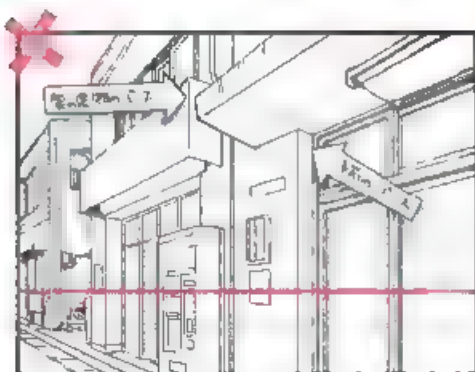
③ 画面外に消失点があるときのパース



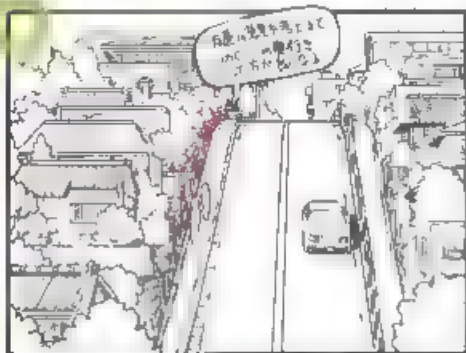
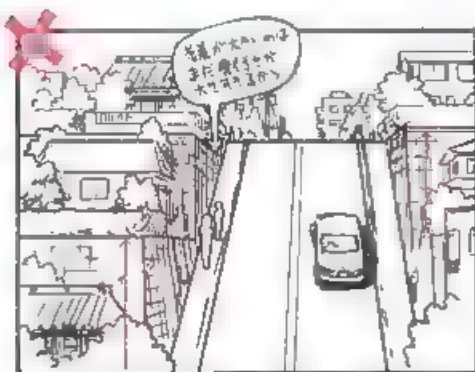
④ 画面外に消失点があるときのパース

同じ方法で左右両方の消失点を求めなくても作画することができる。ただし非常に煩雑になるので、アナログで作業する際は注意が必要。スキャン時に消える程度の色のペンで補助線を描くと楽になる。

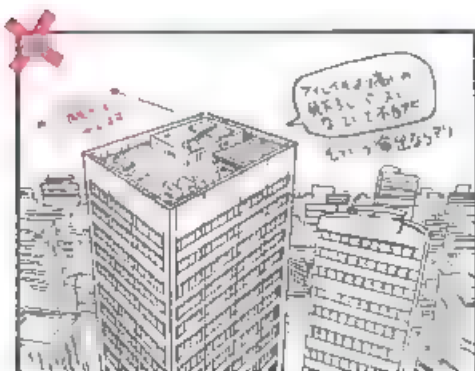
# 1 バースでやりがちなミス



軒、庇(ひさし)、雨神などのバースが 手前と奥で揃っていないことがよくあります。手前のものは見上げたりするイメージがありますが、奥のバースとの整合性を意識しましょう。



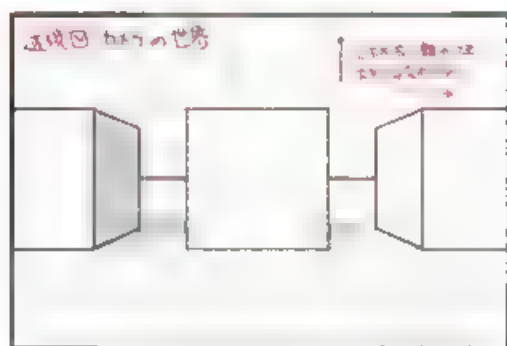
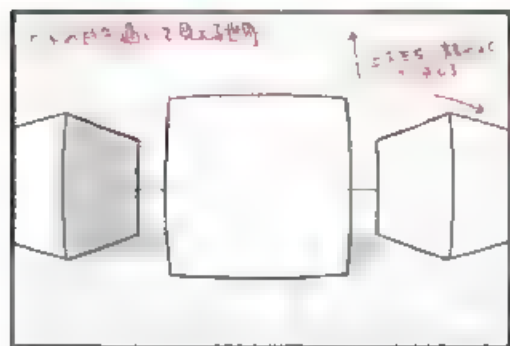
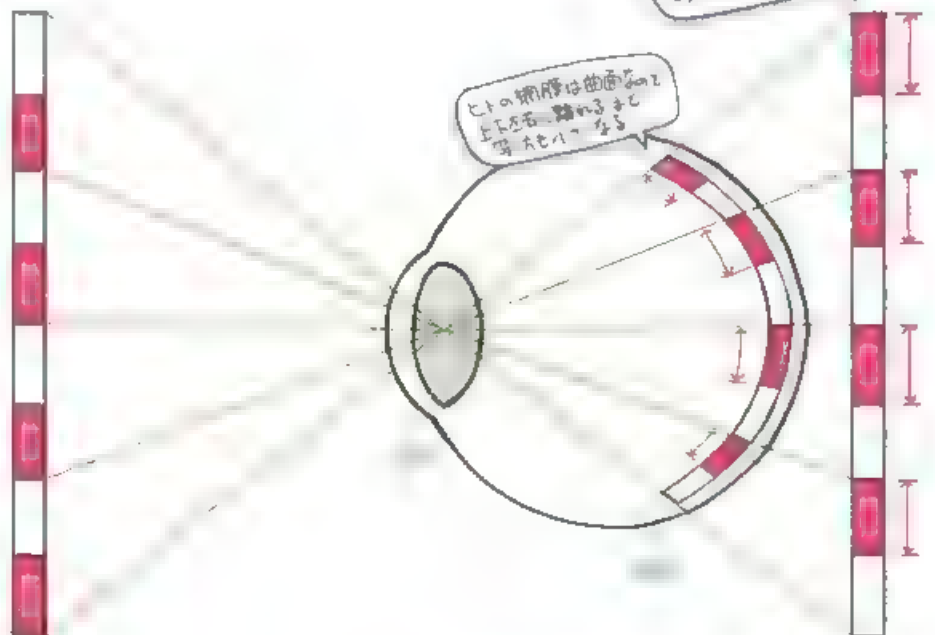
坂道が急になりすぎるのもよくあるミスです。大抵は建物の奥行きを広くしすぎているので、まずその建物が建っている土地がどうなっているかを考えて、奥行きの圧縮を意識しましょう。



地平線から飛び出したビルの屋上は、基本的に見下ろせません。上空からの視点で描くならビルはどんなに高くても地平線より下になります。

# 1 人の目とパースの違い

よく「人の見ている世界は歪んでいて 透視図法とは違う」と言いますが、それは半分正解で半分間違いです。人の目のセンサー（網膜）は下図のように曲面で情報を受け取るので、奥行きだけでなく上下左右に離れたものも小さく写ります。ちょうど魚眼パースのような歪み方になります。一方、カメラで撮った場合はセンサーが平面なので、透視図法と同じく上下左右にはどんなに離れても小さく写りません。



ただ、透視図法が不正確というわけではありません。透視図法で描いたものは「網膜を通していない状態と同じ」なので、適切な距離から見ると「現実と同じように」見えます。むしろ網膜の歪みを計算して「人間が見たものと同じように描いた絵」は、それを見るときにもう一度歪んでしまうので、結果として不正確な見え方になります。

ただし、全ての絵が適切な距離で見られるわけではないですし、人は常に視野の全てを意識しているわけではないので、歪みを完全に計算して描くことは困難です。なので魚眼パースについては「正確かどうかは置いておいて有効な表現である」という理解が良いかと思います。

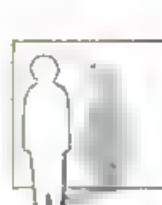
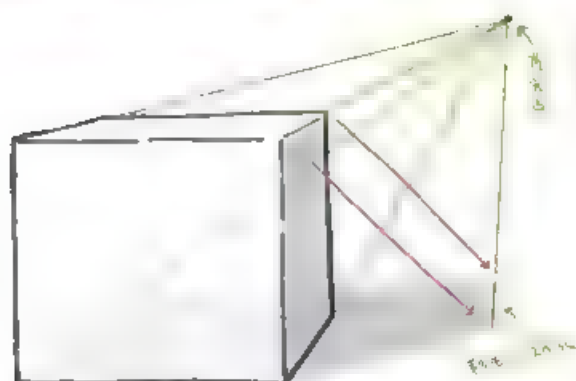
理論をわかったうえで  
絵に描くのが良いかな  
と思います





# 影のバース

影にもバースがつきます。適切な形で描かれた影は形をより明確にするので、影のバースもしっかり意識して描きましょう。



影の形がわかりにくい場合、形が変わっているところに光源から補助線を引いたり、影の落ちる位置に上面を描いて線で結ぶなどして描きます。

つい横から見たシルエットの形の影を描きがちですが、地面に落ちる影は上図のように上から見たシルエットが基準になります。また、モチーフと同じようなバースもつくので注意しましょう。

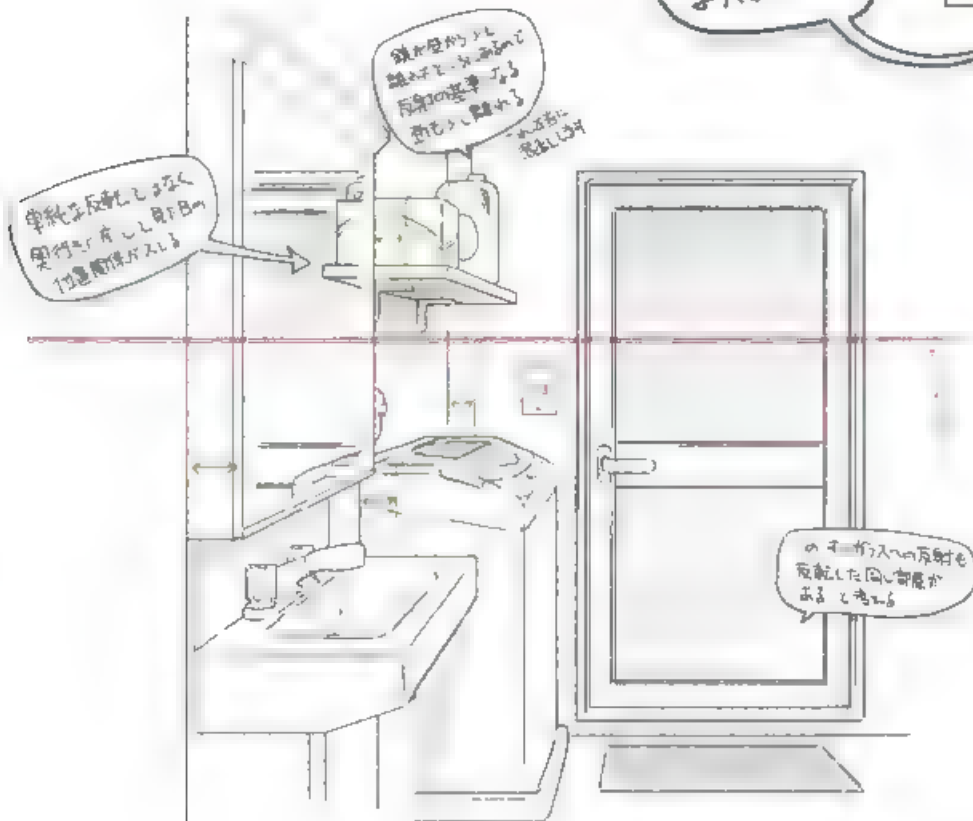
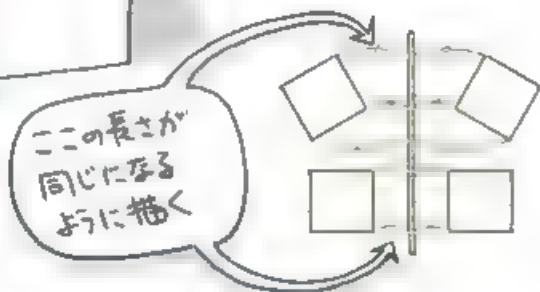
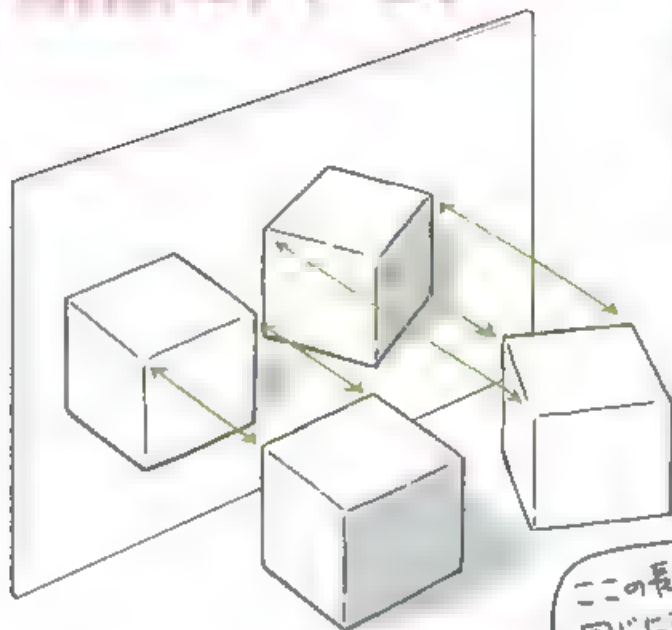


そのまま変形させるのではなく、厚みを意識して描く

# 1 想像のバース

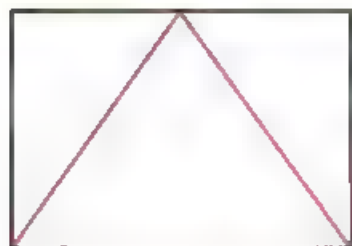
鏡のバースも理論がわかりにくいもののひとつです。基本的には鏡の向こうに「同じ世界が反転して存在している」ように描きます。鏡に正面から写っているものは消失点と実像と鏡像で同じになり、順くと消失点の位置も変わります。

また単純に反転したものが写るのではなく、視点によっては下図のように位置関係がズレるので注意しましょう。

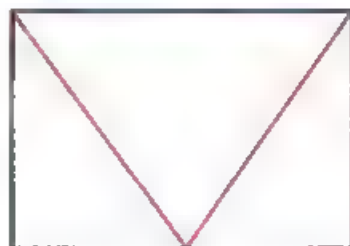


# 構図の要素

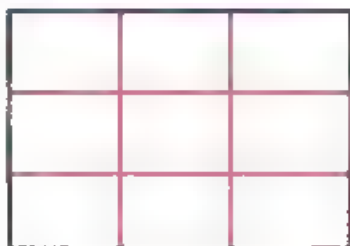
「見栄えのする構図」というのはある程度研究されて決まっています。代表的なものをいくつか紹介します。これらはあくまでアイデアの起点で、ここから絵のテーマに合った構図を開くことが大事です。



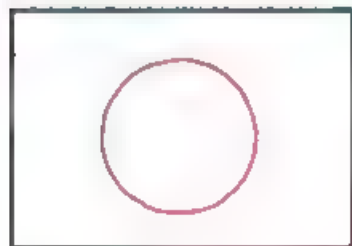
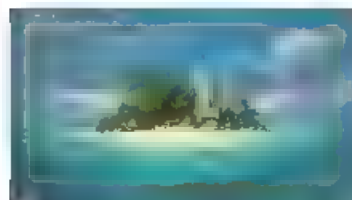
**三角**  
安定した、落ち着いた印象。巨大なもの、重いもの、サイズ感の強調。



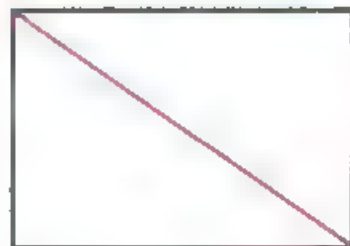
**逆三角**  
不安定、動きがある印象。ダイナミックな空間の広がり。



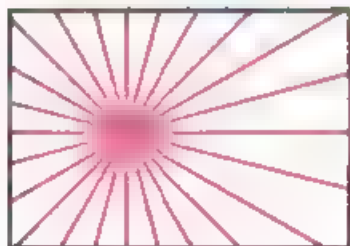
**三分割**  
テーマの明確化。三分割の交点から2点を選んで配置すると成功しやすい



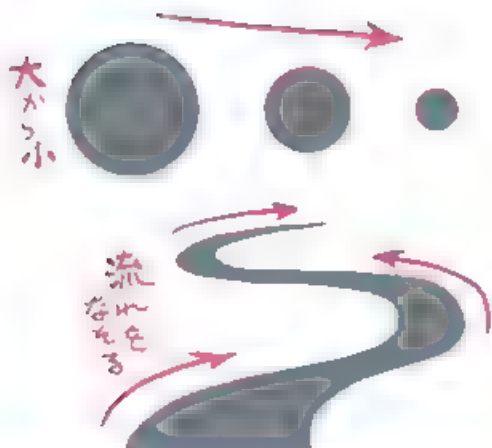
**目の丸**  
平面的、客観的。ポートレートなど主役の魅力を引き出したいとき。



**対角線**  
曲線を2つに分割する。躍動感、対比や視線誘導の強化。



**放射**  
空間の強調、強い印象付けと視線誘導。興奮感や集中。

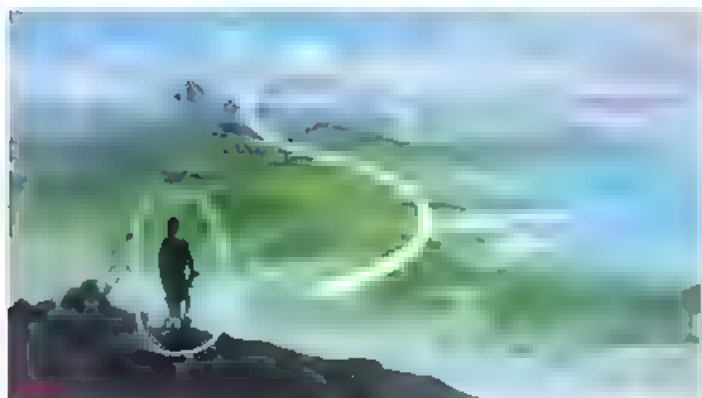


## 視線誘導とは？

絵を見る人の視線は、まず「大きいもの」「明るいところ」「人間のシルエット」「肌色」に最初に引きつけられ、そこから周囲に動いていきます。また、道や川などの流れがあるとそれを追うように動きます。これらを理解することで絵を見る人の視線をコントロールするのが視線誘導で、これによって絵のフォーマをより引き立たせることができます。

また、人物がメインの絵の場合、特に目が一番注目されやすいポイントです。次に顔全体や表情、手、足という順に視線が動きます。なので人物イラストの場合は、まず目を印象的に描くのが有効です。

基本的に最初に目が行くのは人物なので、風景イラストの場合は目立つところに人物を置き、そこから道など視線を誘導する線を伸ばし、その先に世界を象徴する特徴的なアイテムを置くというのが定番です。近景と遠景を明確などで対比することも大事です。絵で安心感を与えたいなら連想しやすいものを、意外性を与えたいならあえて違和感のあるものを組み合わせることで、絵の印象を論理的にコントロールできます。そこに何を持つてくるかが、そのまま絵の面白さになります。



## モチーフから受ける印象の違い



### 安心感

手前に大きく明るくみかんを描き、コタツや陣子で和室らしさを感じさせ、窓の外を暗くして冬らしく寒そうな雰囲気を出しています。全ての要素が簡単に連想できるもので、温かさ、慣かしさ、落ち着いた雰囲気を感ずります。

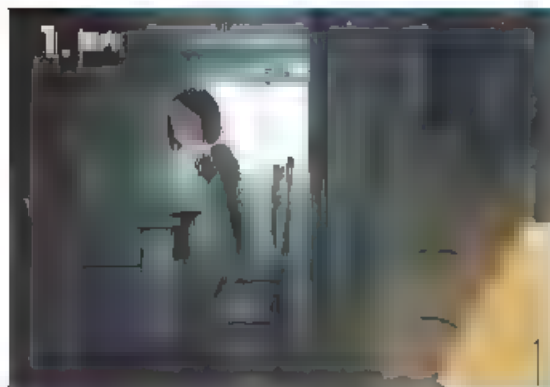


### 意外性

画面中央に大きくクリーチャーを描いて注目させ、人物と対比させてクリーチャーの大きさを強調し、最後に街並みがぼんやり見えてくることで、完全な異世界ではない、リアルな怖さを出しています。

# Illustration Making

## 描き下ろしイラストメイキング



ここでは、今回描き下ろしたイラスト3点を題材に、実際のイラストの制作過程をご紹介します。シチュエーションごとに工程などが微妙に違うので、それぞれ参考にしていただけただけなら嬉しいです。なお仕事でも個人制作でも、具体的な制作にあたっての工程はあまり変わりません。また、絵には正解というものはないので、ここに書かれていることは考え方のヒントにする程度にしてください。

3枚とも下描きは紙の上で作業しています(色ラフはデジタル)。使用ツールも参考までに掲載しておきますが、こちらは自分の使いやすいもので構わないと思います。絵を描くだけならPCのスペックもあまり高くなくて大丈夫です。液晶タブレットではなくペンタブレットを使っているのは、使い慣れているからと、細かい作業でペン先が視認しやすいからです。

### 使用ツール

Photoshop CC  
Wacom プロフェッショナル  
ペンタブレット Intuos5  
OS Windows 10 Home  
CPU インテル® Core™ i7-8700  
RAM 16.0GB

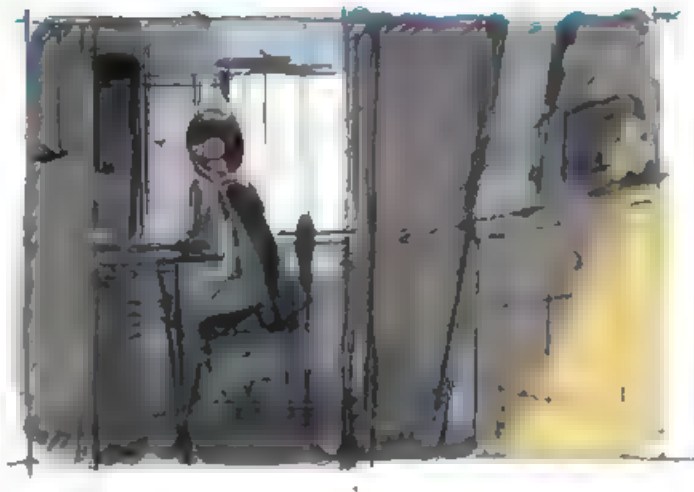
# Making of “Dining”

1 屋内

## 1 ラフ

絵を描き始める前に、どういう絵にしたいのかを決め、ラフを描きます。この絵は屋内の絵で、親密で落ち着いた雰囲気にしたいと思いました。アパートに住んでいるときに、北側・共用通路側、窓からの光が好きだったのでそれを中心に置きつつ、人物を近く見せるため壁面気味に、パースがあまりついていない平面的な一点透視の構図にしてラフを描きました。

どの絵の場合でも、最も重要なのは第1印象です。描き始める前にまずどういう絵にしたいのかという雰囲気を具体的に想像し、それをラフで再現することを目指します。色もつけて、全体の明暗がどうなるかまで確認します。慣れないうちはラフを用意することに意味を見いだせなかったのですが、特に背景のある絵ではここで絵全体の構成を決めておくことで後の工程が楽なので、意識してラフを描くようにしています。



## 2 下絵

ラフを確認しながら下絵を描きます。メインとなるモチーフの大きな位置を描き、それらがラフと同じ感じで収まるよう、消失点の位置を決めます。ラフの時点では人物に消失点が重なっていましたが、表現が直接的すぎると思ったので、人物より少しズラしています。

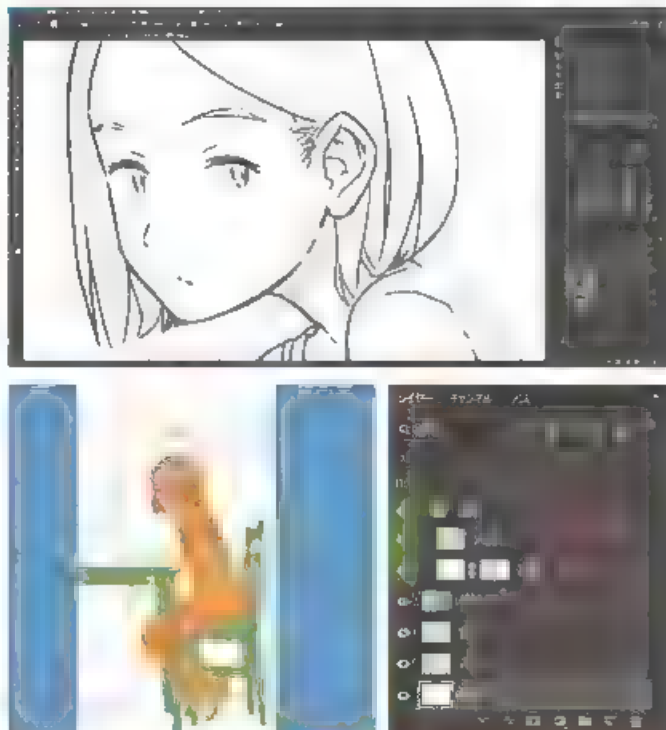
次に、人物と椅子、テーブル等のサイズを合わせます。通常、椅子の座面は床から45cmぐらい、テーブルの天板は70cmぐらいに来るので、それを基準に人物とサイズも合わせるように描きます。

それらが揃ったら手前や奥の風景も描き込みます。奥の流し台の高さは85cmぐらい、手前のタンスの高さは55cmぐらいにしました。冷蔵庫や流し台など、大きな家具のシルエットを先に描き込んで全体のバランスを確認し、徐々に細部を描き足していくと矛盾が起きにくいです。

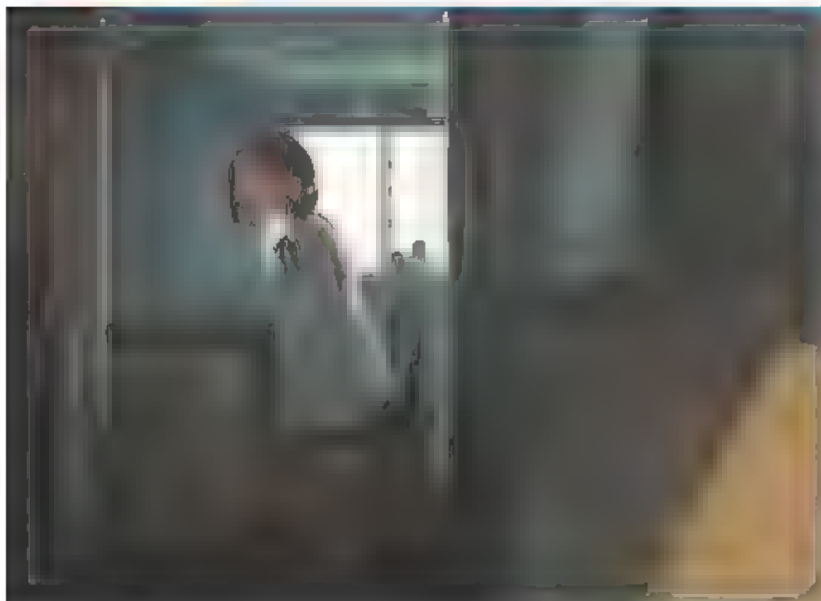
## ⑤ 線画作成からカラー塗り

スキャンしたデータを後でいく前に、人物の線画を高画質にします。線画レイヤーを作成して細めのブラシでトレスしていきます。背景の風合いと合わせるために、少し鉛筆風のテクスチャのついたブラシで描いています。厚塗りなのでシルエットは薄めに、影が落ちるところ(首の付け根、シワの深いところなど)を濃くしています。

線画ができたらレイヤー分けをします。今回は奥の流し台周辺、人物、食卓、手前の4枚のレイヤーに分けました。人工物で形がはっきり変わる場合はこのように分けることもありますが、全部1枚のレイヤーで済むこともあります。



## ⑥ カラー塗り



レイヤーを分けたら、一旦そのレイヤーを非表示にして、「背景」レイヤーに下塗りします。ラフを見ながら、雰囲気と同じになるようにざっくり塗り分けていきます。

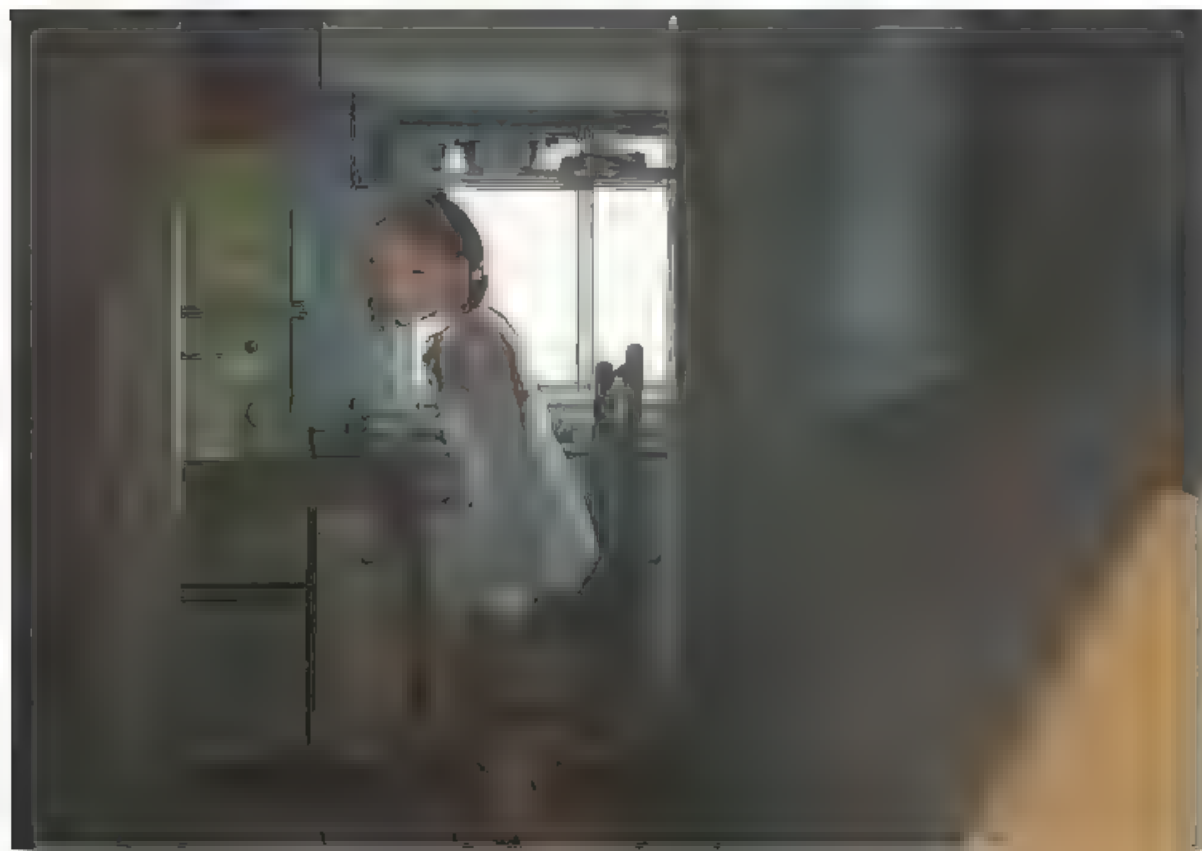
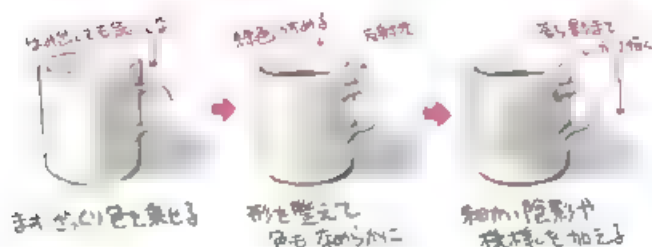
パーツごとに塗り分けると色がバツバツになるので、まず1枚のレイヤーに下塗りすることになっています。この時点では、ブラシ跡が残ってもあまり気にしません。ただしハイライトなど細かい部分でも、印象に残りそうなところはこの時点で大雑把に色を塗っています。

だいたい色が決まったら、塗った内容をパーツごとのレイヤーにコピーします。具体的には、「背景」レイヤーを3回コピーして、「人物」、「食卓」、「手前」の各レイヤーにクリッピング(レイヤー → クリッピングマスクを作成)し、それぞれ統合します。



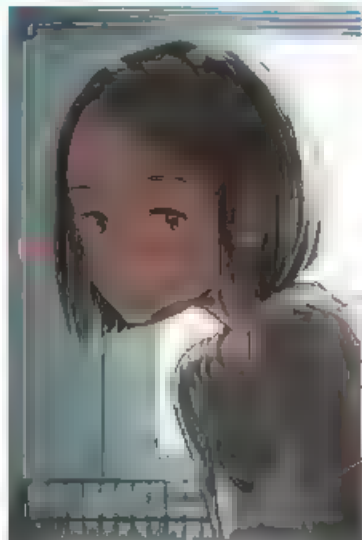
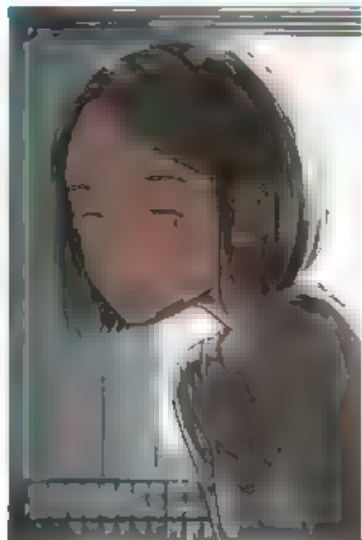
あとは下りの写実感を大事にしつつ、パーツごとに仕上げていきます。奥の風景から塗るのがなんとなく好きですが、この順番はあまり気にしないで良いと思います。楽しく塗るのが一番大事です。

手順としては、まず下塗りではみ出したり無駄な色ムラがあるところを整えてから、細かい明暗やハイライトを描き込んで仕上げます。整えるときも細部を細くときも、下塗りで想定した大まかな色や明暗からあまり逸脱しないようにします。慣れてくると、この仕上げの段階から逆算して下塗りができるようになります。塗りで迷う場面が減っていきます。





「食卓」「手前」のレイヤーについても同じ要領で仕上げていきます。大きく塗り分け、壁え、反射光やハイライトで仕上げてます。手前のオブジェクトは細部まで描き込んでしまいがちですが、今回はあえて描き込みを抑え、主役である人物を引き立たせるようにしています。



人物の着色もほぼ同じ感です。大きなパートに塗り分け、塗れムラやはみ出しを壁え、輪郭を描き込みます。特に顔については見る人の視線が集まる場所なので頑張って描き込みます。他にも服の質感、逆光で浮か上がる立体感など、こたわって描き込めばそれだけ見る人にも楽しんでもらえるので、時間をかける部分です。

## 最終確認と仕上げ

最終にエフェクトや色調補正を入れて全体を確認します。サムネイルサイズまで縮小したり 画面から離れて見たりして、絵の印象を最初の想定に近づけていきます。描いているときはなかなか違和感に気がつきにくいので、時間を置くのも有効です。調整と塗り残しのチェックが終わったら完成です。

左は最終的なレイヤー構成です。普段より細かくパーツ分けをしたり、エフェクトも多めなのでレイヤー は多めになりました。



# Making of “Derelicts”

## 2 屋外(自然物)



### 2-1 設定

前回のモチーフが「屋内で人工物」だったので、対照的に「屋外で自然物」というテーマでも描いてみることにしました。絵のムードも大きく変えて神秘的な雰囲気になります。考えた結果、草原に落ちる影、湿原、曇り空、静かな大地、という僕の好きなモチーフを入れて構成することになりました。

前回同様、色付きのラフを作成します。草原に傾斜をつけて画面に変化をつけつつ、人物と枯れ木のシルエットで草原のバースを邪魔することで空間を引き立てる構成です。神秘的な雰囲気を出すため、空の色は暗めに、奥も暗めています。

### 2-2 ラフ

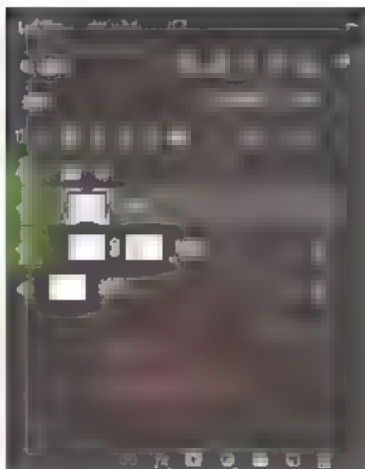
構成が決まったら下描きに入ります。ラフの構成をもとに、まずメインとなるモチーフのシルエットを描き入れてバランスを取ります。高さは揃えることで距離感らしさを強調しましたが、バースについては違和感がなければいいかなということで、あえて消失点などは取っていません。

废墟、枯れ木、湿原、人物など、必要な要素については手持ちの資料や検索して出てきた画像を適宜参考にしつつ、描きたいイメージに合わせてアレンジを入れて描いていきます。人物のデザインは、絵全体の神秘的なムードに合わせて、ケルト系のデザインを参考にしました。白で統一することで神秘性を出しつつ、刺繍などで密着感を上げて雰囲気を出すつもりです。



## STEP 02

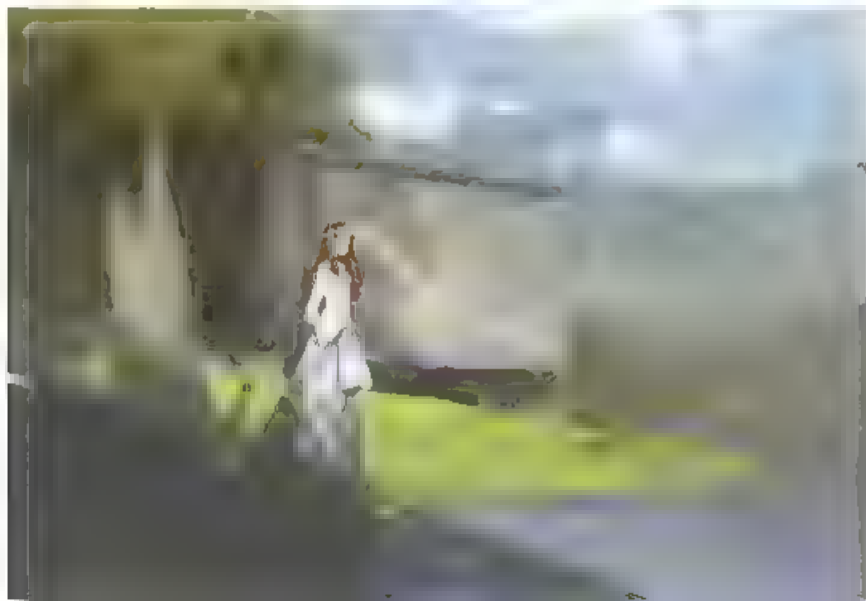
今回も、先に人物だけ絵画を作成しました。鉛筆風のテクスチャの入ったブラシを使っています。人物のサイズが小さいのに対して、窓が細かくシルエットも複雑なので、無理に全部トレスせずに印象的な部分のみ線画を用意しました。下描きの線は、レイヤーマスクを使って部分的に薄く残しています。



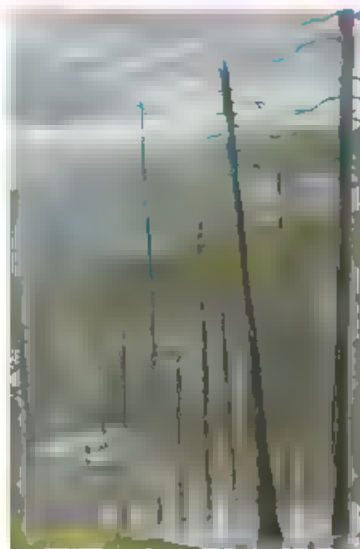
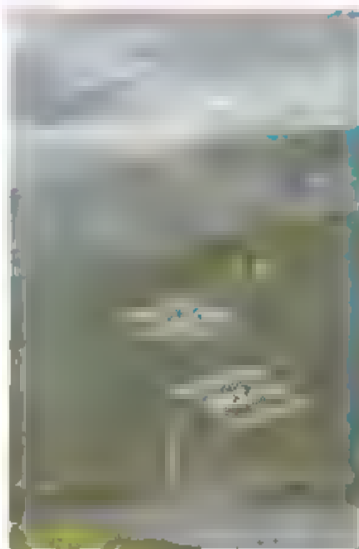
## STEP 03

草の色を参考に、「背景」レイヤーに下塗りを行います。草原の緑と空の鉛色にこだわったかったので、想像したい色がきちんと出るまで何度も調整します。また人物や枯れ木のシルエットがうき立つように、明るいものの奥には影を、暗いものの奥には光を置くようにします。地味な作業ですがこれがとても大事です。

だいたい色が決まったら、人物だけ別レイヤーで塗り分け、背景レイヤーをコピーしてクリッピング統合します。そして背景と人物について、もう少しだけ色を乗せて全体の雰囲気を整えました。人物の髪の色、服に落ちる影、建物周辺の木や草原に色を足すなどしています。

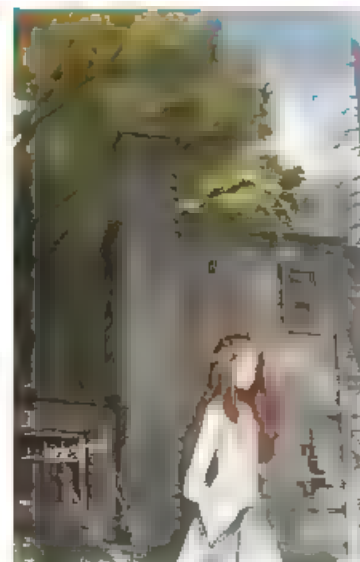
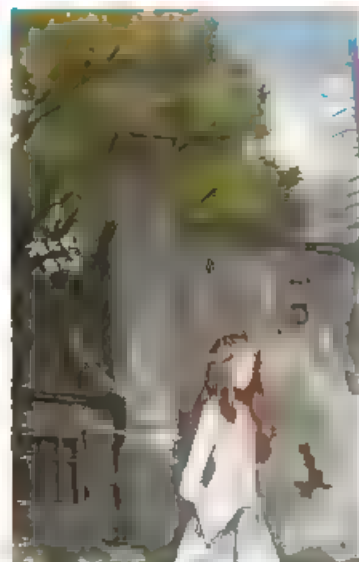
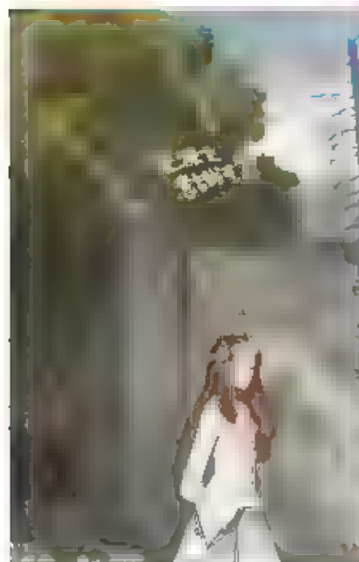


## 2-5 自然の描写



遠景から仕上げていきます。自然中心の風景なので、空気遠近法を常識として、奥のものほど薄くするように、手前に描き込むほどコントラストを高くしていくと、自然な仕上がりになります。地上近くほど空気は濃いので、山は視線近くほど彩度を高く、細部もはっきり描き込みます。

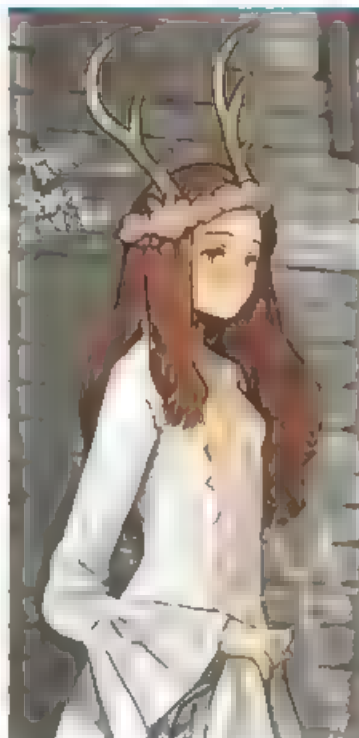
## 2-6 背景の描写技法



遠景に飛いて背景周辺を描き込みます。下塗りてたいたいの色は置いてあるので、あとは細かい汚しを入れ、エッジを仕上げればそれっぽく仕上がります。窓枠や板の割れているところなど、下塗りて描いていないところも、まず大雑把に色を置き、エッジを整えて仕上げます。



手前の枯れ木や草地を磨ります。半主役級のモチーフなので、少し色味を足しておくことで存在感が増します。この枯れ木のように細かい表面の凹凸があるモチーフは、細部をいちいち描き込んでいるとクツクツになりすぎるので、甲斐の項目を中心に描き込み、それ以外は最低限の描き込みにし、最後に丁寧にハイライトを入れるまでは、描き込みが足りないと感じるぐらいが丁度いいです。



人物を仕上げます。色の項目を整え、細かい影を入れ、エッジを仕上げるというこれまでと同じ手順です。人物は視線の集まる部分なので、細部までしっかり描き込みます。

塗っているうちに層に透け感がほしいと思ったので、思い切って前面中央を覆う素材にしてみました。フエチミが落ちて良い感じになったと思います。

最後にハイライトを入れ、毛などを加筆します。ノルエントが不自然な、か、少し離れて見たりして確認します。





- ← 色温度
- ← 白点
- ← 色相
- ← 明度
- ← 人物の色
- ← 下層
- ← 背景の色
- ← 木の影
- ← 雲の色

一通り塗り終わったので、色調などを調整します。印刷に出したときに、白飛びになったり黒く潰れたりしないように注意します。また、画面上に明るい光を入れたり、右の沼地に霞みを足したりもしています。

調整していると何が良いのかわからなくなるので、時間を置いたり、スマホに画像を転送したりして、冷静な状態でチェックします。特に気になる部分があれば完成です。



## Making of “Fairytale”

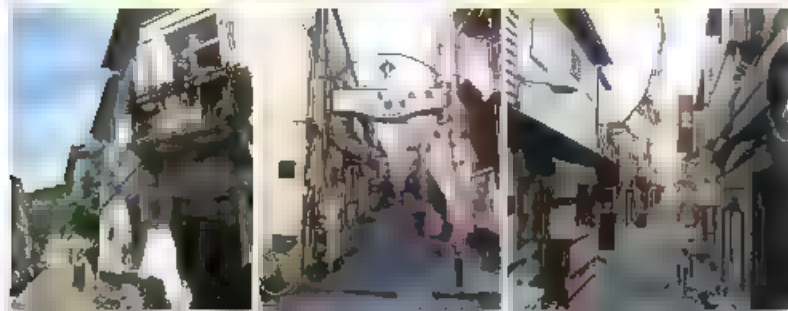
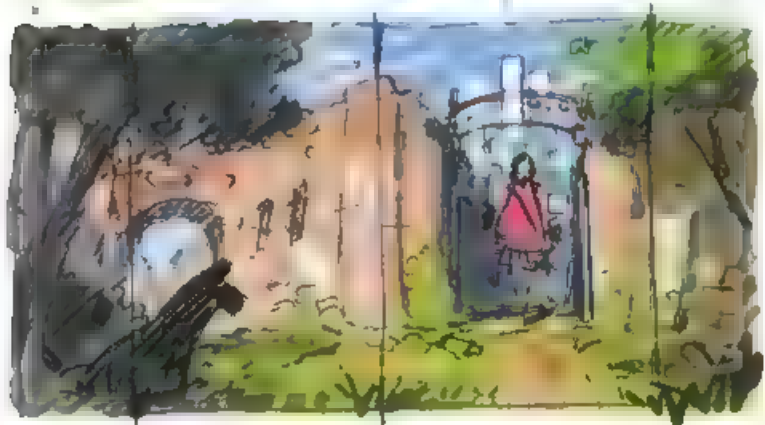
### 3. 屋外（人工物）



紙版用にはビルを描きたいと思ったので、まずビルがたくさん描かれているA景のラブを作成しました。ただこれだと絵のテーマがわかりにくく、人物も見えがしないので、しばらく悩ま  
 っていろいろ考え直すことにしました。

絵の評価において第一印象は重要です。そして第一印象を良くするためには「わかりやすさ」がとても大事です。まず興味を持ってもらえないと、どんなに巧みに描き込んだ絵も見てもらえません。その絵が何を表現したいのか、どこが面白いのか、一瞬で伝わるような構成を最初に思いつくことが重要です。

3ヶ月ほどこね回して思いついたのが  
此案です。「日常と非日常の対比」とい  
う僕らしいテーマで、過去の絵のリメ  
イク的な要素もあり、色も明快で、赤  
きんモチーフで重宝的な要素も含まれ  
ています。アーチ門の向こうに街並み  
を見せたくて泉眼屋のバスを採用し  
たら、赤紙半体での絵のインパクトも  
高まりました。



ながら、静かにした写真台のつく胸飾でおさま  
 ず、ハイデルベルグ城までドイツで撮影した電  
 票と、東京近郊の商店街を主眼として「  
 ます。この所は静寂や静かな静寂、そして、今  
 日、この静寂した名の静寂、  
 が静かに生きてくると、静寂が、静寂、静  
 け静け静け静け静け静け静け静け静け静け

下描きの前に、実際の印刷サイズのデータにラフをコピーし、その上からパスに合わせてガイトを作成します。表紙なのでトリミングしたときの見え方、タイトルやオビの位置などを確認しながら、どこにどの要素を入れるかチェックします。作成したガイトをA4の紙に印刷し、下描きに入ります。カバ 折り返し部分はほぼ自然物なので、今回は表紙と裏表紙の部分だけを紙の上で作画することにした。

ラフの時点で悩むところは全て悩んであるので、ここから先はほぼ流れ作業です。これまでの2枚と同じように、大きなモチーフのシルエットを描いて全体のバランスを確認し、細部を掻き込みます。細かいところですが、石の量は少しランダムさを出して柔らかい印象にしています。どれも部屋資料にあたり、気を緩かずに作画します。

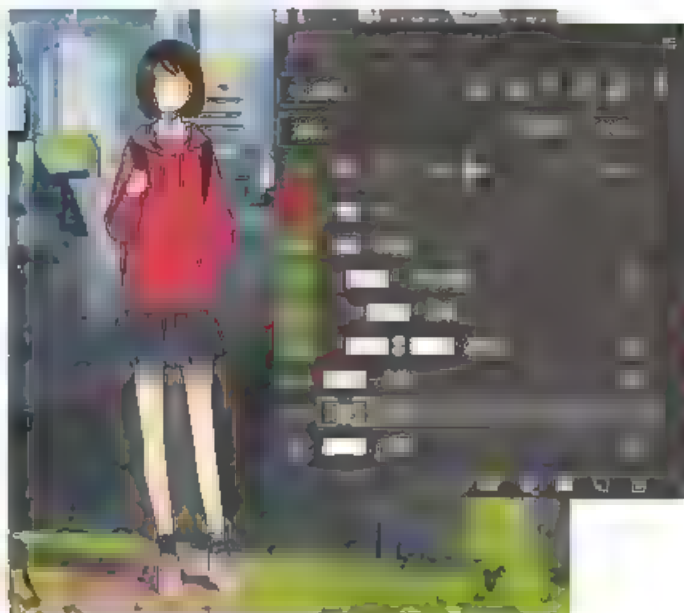


下描きができたならスキャンしてデータにはめ込み、足りない部分をデジタル上で加筆します。ほぼ自然物で線画は必要ないので アタリを入れる程度で済みました。



## 3-3 下塗り

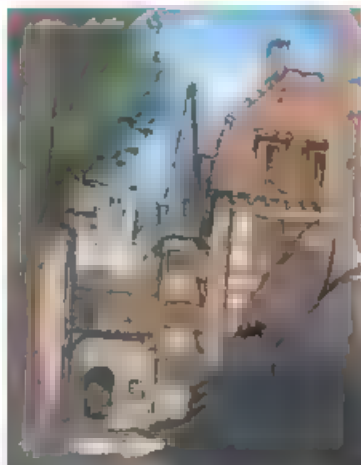
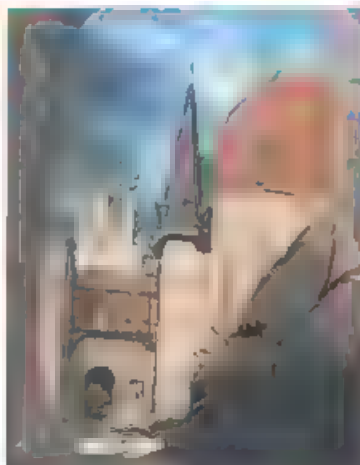
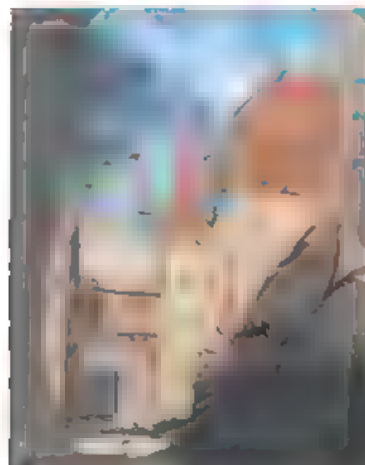
ラフをもとに下塗りを行います。食紙なのでインパクト重視で、鮮やかな色になるように意識します。影順が高くても影の色が統一されていれば絵の統一感が出せます。最初は画面左から光を当てるイメージでしたが、アーチ門に順光を当てたかったので、光の方向を途中で変更しました。



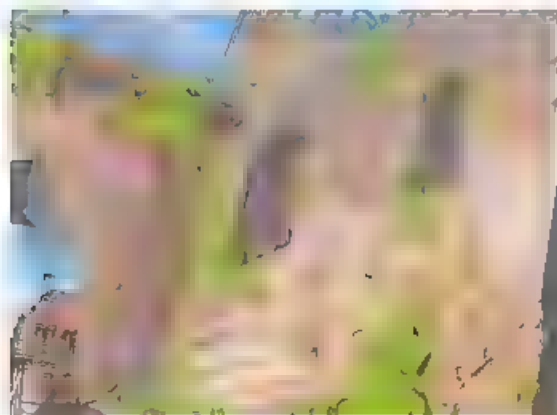
## 3-4 仕上げ

人物の線画を作成し、人物のみ着色レイヤーも分けます。これまでと同じように下塗りをコピーして人物レイヤーにクリッピングし、統合します。こうすることで下塗りで作成した微妙な色をそのままベースにすることができ、背景と人物の色に統一感が出せます（自分の得意かもしれませんが）。

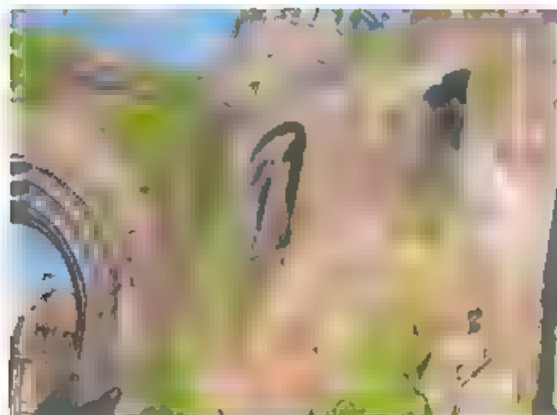
なお、この絵のみ描き込みの過程がデタでもわかるように、ある程度加筆したところでレイヤーを分けています。普段の作業ではここまで細かくレイヤーを分けることはありませんが、参考まで。



遠景の街並みを描きます。ドイツ北部などの建物を参考に、屋根の色に変化をつけるなどメルヘンっぽさを強調して塗ります。下描きの段階で屋根の形にも変化をつけています。細かい部分ですが、ここを描き込むと全体のスケール感が上手く出せるので丁寧に描き込みます。



石壁は、まずなめらかなグラデーションで全体をならし、ブロックごとに微妙に色を変えたり汚しを入れて、最後に目地やハイライトなどのエッジを描いて仕上げます。あまり描き込みすぎてくたくならないよう、エッジを描き込んだ時点で丁度いいぐらいの描き込みを目指します。右側の壁も同じ要領です。





### 3-3-3 植物の描き方

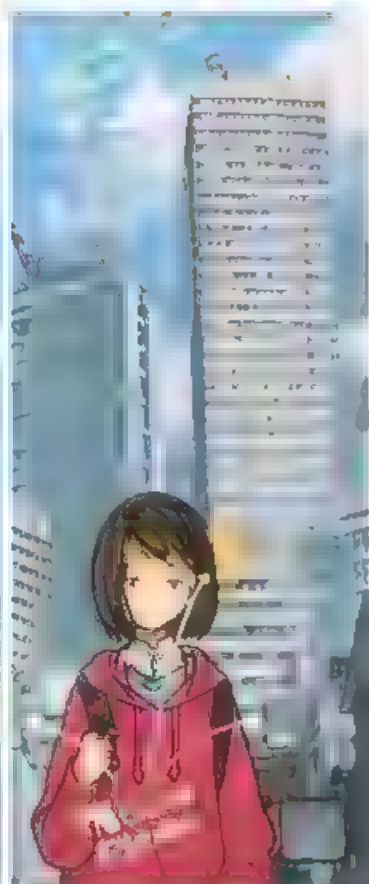
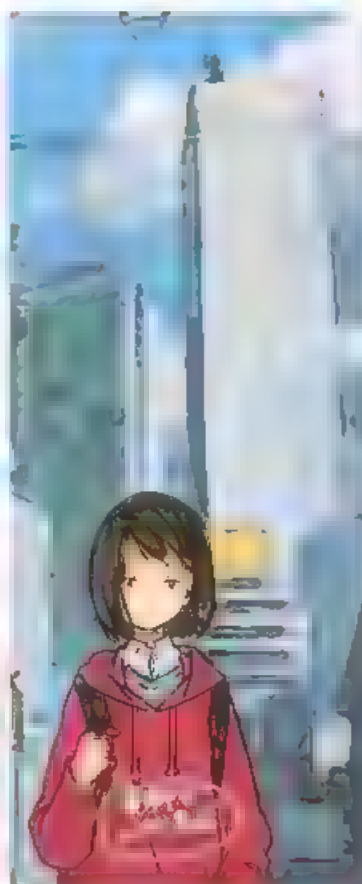
植物は明確な形がないので、大きなカタマリを意識して描きます。まず大きなカタマリでだいたいの形を描き、徐々にそこから複雑な形を足していくイメージです。今回は石畳や壁などに絡まっているので、地面に合わせた明暗のグラデーションをつけると平面らしさが出ます。密度感を高めるために、カテフォルな花なども描いておきます。



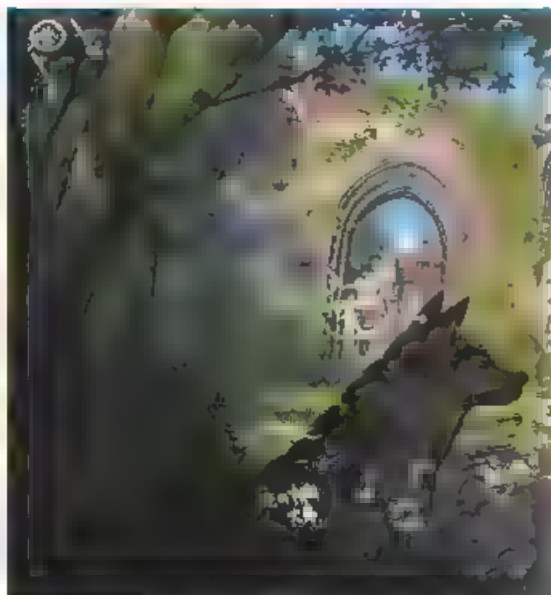
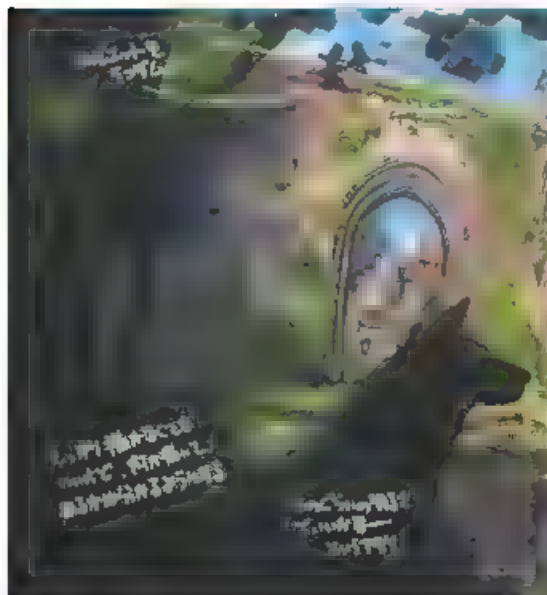
### 3-3-4 ビルの描き方

ビルはこの絵の影の主役なので丁寧に描きます。窓のみ別レイヤーで描いて変形させると完成度が高くなります(面倒なので描いたら都度統合しています)。色が単調にならないよう、質感などで変化をつけましょう。

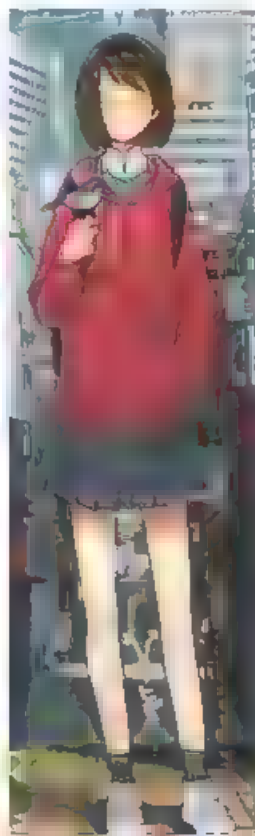
なお影の中に入っている路地裏についてはほぼモノトーンなので明暗のみで描けます。時間はかかるけどあまり難しくはないのでここでは略します。







影になっている近景を塗ります。ほとんどモノトーンなのであまり細かく描き込みます。ところどころ光が当たっているところや、明暗の2色を意識する程度です。狼については多少色を足したり、周辺の植物を細かく描き込むなどしています。



### 3-5 人物・人物

人物もこれまで同様、環境を整え、エッジを描き込んで仕上げます。画紙の中でも特に視線の集まる部分なので、シフなども丁寧に描き込みます。何か変化がほしいと思ったので、メルヘンっぽさを考えて青い鳥を加えました。

正夜など、絵の好き嫌いは人物の見た目に大きく左右されます。僕自身はお景の面影が広く、かつ人物の印象があまり強すぎない絵が好きなので、演技や表情は控えめにしています。この「演技や表情」に作家のこだわりが感じられる絵はたいがい印象が良くなるので、そこは必ず力を入れるようにしましょう。





全体に描き込みが終わったらエフェクトを入れて調整します。今回は時間をかけてしっかり描き込んだので、シルエットを強調するため少し光を入れる以外にはあまり大きなエフェクトを入れません。全体の色調補正くらいで済ませています。表紙らしくインパクトのある絵にするため、彩度とコントラストはギリギリまで上げています。

最後に時間を置いたりして再確認し、問題がなければ完成です





## 1 日について

1 日に何時間作業をしますか？

また6月には、このSN5の動画を見て驚いた方が多くいます。初回はゲームの技術的な面を……

読を揃く上て、執筆にしているものは？

ゲームのグラフィックの高や映画のメイキングはけっこう参考になります。最近では映画もゲームもあまり変わりなくなってきた。たとえば「マインクラフト」の巨大な作品デスプラノイを覗ける遊園地は撮影したそうではあるがドックも全部CG。カメラと背景が運動していて、パスも直してくれるそうです。ゲームの3Dエンジンの方をそのままだと手垢がする。そのままだと見ると今は「イェー」は「ア」なんだ。と最初の映像の持ち主、インフナを覗。ておくと、真ん中とこで映像がぶる。まじ。

あとにヌスビトイグスツト、ムスガトを見る。像自身もその順  
からヌスビトイグスツト級を待っているから、ヌスビト像は好き  
ですね。ヌスビト像は、2000年から逃走して、スゲボトイグスツト級を待っている  
時、たまたま、ヌスビト像像も面出し。世界道徳や戦争の人のために知って  
いる、人間の心とどうも接しているのだ。お、これは使える！」

GoProのYouTubeチャンネルも見ますね。普通だと絶対行かないようなヨーロッパの僻地の風景をすごくカッコよく撮っていたり、ダイバーで10000メートルの水深に潜り、大蛇頭魚を撮る、とか、夕日をすごく綺麗に撮る、とか、すごく見たいですね。でも、その機材も、その機材も、その機材も、というのを全部叩いて、捨て生かしています。

— 1日のタイムスケジュールを教えてください。

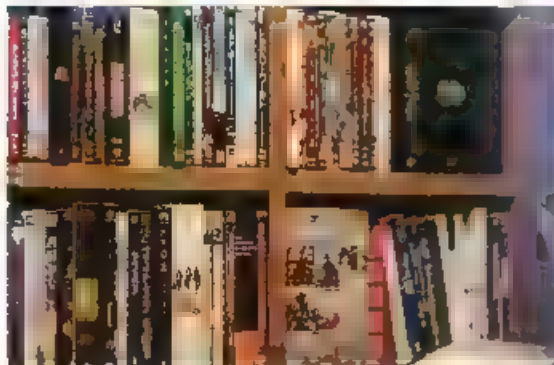
[illegible]

作業のために、健康に気を遣っていますか？

ストレタとノボクをしています。大人になると四肢筋が衰えるので、せめて「ワーク」をやらねば置られる。朝起きるのも辛くなくなります。快・不快過ぎぐらいのとき、そう、九年前、絵が描けなくなったんですよ。手首が落ちて筆が描けなくなるといって、筋トレをしたら転を打つようになった。というストレータ、さあどうな好きさんもあっていました。僕も金で生活しながら、まず、どう歳をとったか、絵が昔黒を塗くのが辛くなってきた。絵だ、いろいろ言われて、大抵が、「人間、痛くてもやめなくていい」といふのは、そりゃ、よくわかってはいる、騙し、騙し、またあるとき「背中、筋肉を全然ない姿勢を矯正して筋トレしたほうがいい」とスギ仲間、言われたんです。それでストレッチとプランクをやりましたら、あれ、絵が描ける！と。そこがやる気が出てきてワンドロをやってみた。タイミングも良かったのか一気に第敵されてフォロフも増えました。ペーランのイラストレータさんからも「よくこの作業時間では描けるね」と言われるんですが、基礎代謝を上げるとできずきうと減っていく。

料理でなく風情が、恋とまで、實、愛とまで、愛する。愛する僕が作るんだ。愛する人へ、花を贈りたい。とよ、今、お愛、おの度よ、と抱くほすね。

右上 アナタと猫。村上隆の版画。右下 雪 西の水管は作の付。諸君大 一郎 斎藤 三ツツト 大友克光からR 景教に 北 ずのホメで、吉野 昭彦を  
庇護してきかぬと云ふのが本筋。左下 異種交配。右 大友克光の1 北 景教作品。Direct's Label シンデレラ好む。右下 異 女猫屋 1 北  
シネマの 1 北 異種の交配 大友克光の1 北 景教作品。Direct's Label シンデレラ好む。右下 異 女猫屋 1 北



## 吉田誠治ヒストリー

高校時代からグラフィッカーとして同人ゲームサークルに参加してました。作っていたのはアクションRPGです。当時は「イース」ブランドッシュ」)とかが流行っていて、必要は素材をドット絵で作っていただけですが、紙よれて絵を書くのが楽しかった。横「真 女神転生」が好きで、ファンクラブにも入っていたんです。当時、シ」ズのキャラクターデザインを務めていたのが、グラフィック」だった金子 陽さん。この方の影響で、絵の道を目指し始めました。後はイラストレータ」もしていて、僕はファンクラブ員に、イラストを描いた、力牛を送っていたんです。そこでたま、金子さんから」メントがつくから、その気」なっちゃって。

### —進学校から興大に。

高校2年の1月に「興大を目指したい」と突然言い出しました。興大中から、なんで?と問われましたよ。別にやらせやめとけ。ただし、どうしてもやるんだしたら金は出す、と。

学校はデザイン科。受かった興大が印刷に強くて、Macを自由にいじれたんです。そこでPhotoshopを覚えて、当時まだほとんどと環境で働いていなかったBTP環境を知ったら印刷にハマっちゃって、絵本をたくさん作りました。

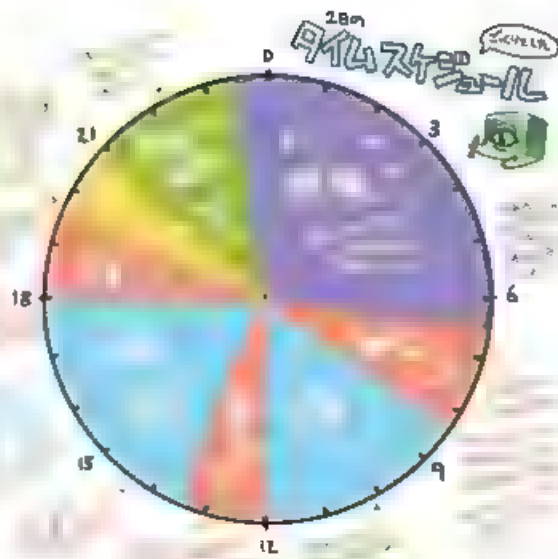
背景を描きだしたのも、マンガを描いていたから、[AKIRA]の許可をすぐ受けていて、[AKIRA]って始まってから17ページまで、キャラの顔が出てこない。背景だ」で進みます。だから僕も月給10ペ」ジ以上、高画質でマンガを描いてました。実はB」マンガも描いていたんですよ。」——「ア」で絵本を売っていたので女性作事の知り合いが増えて、みんなB」台詞本を作ろうというとき、僕も呼ばれたんです。コミティアも、いま勢」画でやっている方がまだアマチュアとして参加してて時代でしたね。

### ゲームの世界へ。

大学時代に同人ゲームサークルメンバーのお兄さんが美少女ゲームの会社を立ち上げたので、チームごとに参加することになりました。当時はTYPE-MOONの同人デビュー作の1月版1)が出たり、若いクリエイターが美少女ゲームに集まっていたんです。その中で境のつながりが生まれて、吉田さんは先輩が上の子」から描いてくれ、というんな会社から言われるようになります。

大学時代はHPも作っていて、学祭シーズンや旅行以外は毎日絵を更新していました。1999年当時、毎日更新していた人はあまりいなくて、美少女ゲームの仕事もしていたので、仕事、行く日は遅休み、下宿をさし、17時以降は会社のパソコンを好き」使わせてもらって19時くらいに、アップデートしたらIRCでチャットをやって、ネット等羽振りますよね。

大学3年のときに、グラフィック全般を担当したゲームが1本出て、卒業までと行商並行でも1本出した。卒業後、結局3年で独立してあとはずっとフリーでした。当時、同人ゲームサークルの仲間と雇われゲームを作っ



てダウンロード販売もしたんです。日本でのダウンロード販売元年みたいな年で、独立してからはそっちの収入半分、背景の収入半分で回し、10年以上ずっと背景グラフィッカーとして活動していました。美少女ゲーム業界でお仕事の数をこなして、長期的には知名度が上がっていったんですが、そのぶんイラストレータ」の活動は全然できなかった。10年ちょっと経って結婚して子供が生まれて、自分」人で生きていくな年収300万くらいでもいいけど、このままじゃまずいぞ」と。イラストレータ」としても知名度を上げていきたいな、と思って情報発信するようになったんです。

### —イラストレーターとしての活動について。

実はこの家を出てたときは、まだTwitterのフォロワーが400人ぐらいでした。顔が1)と腹して土曜が空いたので、ちょっと無理して登ってんです。それで「売れないと出る」)と期っていろいろ試してみたら、ワンフロがすごい評判になった。これは仕事」になるぞ」と。個人制作って結局、見てもらわないと、いいと思」う人には届かないんです。SNSで無料公開してわっ」と宣伝すると、いいと思」人がちやうとずつ集まってきて話題」になる。

### 今後の展望は？

学生時代は絵を仕事にできると思っていたんですけど、20年続けてこれたのは運が良かったと思います。今までほとんどかかき参りお仕事をさせていただけたので、今後も雇われる限りは続けていきたいです。

あとは、ゲームを作りたいんですよ。タイトルは「ゾンビの冒険」。ゾンビがいる冒険めかたゲームです。(デンコや毎日で書かせているBにゾンビからアイテムを取ったり、牛草の記憶が残っているゾンビが農作業をしているその後ろを、物を立すずにそとと通り抜けたり。盛」としては田舎に帰ってきたらみんなゾンビになっ」ていて、でたまに生存者もいるという。時間はかかりそうですが、少しずつ作りたいですね。



(上) 平均的なタイムスケジュール。実は「むろろり」が大好きで、わりと飲み過ぎた後です。(下)「ゾンビの冒険」の作画イメージボード。







# Afterword

## あとがき

背景を描くことを仕事をしていると、その役割の重要さに驚かされます。たとえばゲームだと、最初の街でも魔王の城の前でも、主人公の立ち絵は同じです。変わるのは背景と音楽だけ。こういう場面では、背景によってシーンの雰囲気が大きく左右されます。

そこで背景の仕事では、単純に風景や建物を描くだけでなく、見る人の感情にまで作用する絵にすることが大事になります。最初の街には明るく落ち着いた雰囲気、魔王の城の前なら不安で緊張感のある雰囲気など、シーンに応じて適切な演出をしなければいけません。

そんなことが1枚の絵にできるのか？と思うかもしれませんが、でも、これまで触れてきたマンガやアニメやゲームを思い出してみれば、そこに明らかに背景の力によって成立するシーンがあることがわかるはずです。

テクニク編の「お絵描き5カ条」では、まず楽しんで描くことが大事と書きました。ではどうすれば楽しめるのかというと、それは「興味を持つこと」だと思います。

何も考えずただパースの理論だけを学んでも身につくことは少ないですが、少しでも興味を持つことができれば、楽しくパースの知識を身につけることができます。また、背景がどのように絵の役に立つのかを考えることも、楽しく学ぶ助けになります。

いざ背景を描こうとすると、この世界のあらゆるモチーフについて興味を持つことを求められます。マンガやアニメやゲームだけでなく、映画や絵画や音楽にもヒントがあるかもしれません。数学や心理学の素養があれば、それだけ有利になることもあります。背景を描くことで世界のあらゆる要素が興味の対象になり、何より楽しく続けられるようになります。

この本ではそういった興味の取っ掛かりになるように、背景のテクニクをできるだけ単純化し、楽しく理解することを中心に解説してみました。実際の作品やメイキングと合わせて見ていただくことで、どういう思想でそれらが描かれ、どういう技術がそこに役立っているのか、さまざまな角度から楽しんでいただけるようにも工夫しています。それらが、楽しんで絵を描くことの助けになれば嬉しいです。

最後になりましたが、本書を出すにあたってご協力くださった皆様、この本を手にとってくださった皆様に、この場を借りてお礼申し上げます。

吉岡誠治



## 吉田誠治 (よしだ・せいじ)

得意グラフィック、イラストレータ。ゲームメーカーの原画者やグラフィッカーを経て、現在フリー。多数のゲーム背景ほか、書籍装巻なども手がける。コミックマーケット97では紙張イラストを担当。京都精華大学非常勤講師。主なゲーム背景参加作品に『スクワッド 影の森の上を舞う』『激闘らしき口々〜不意決打〜』『お学校 -Noli ma tangere-』。装巻に『美しい情景イラストレーション』『コルナトピア』『西新宿 幻影物語』など。



## 吉田誠治作品集 & パース徹底テクニック

2020年5月29日初版第1刷発行

著者 吉田誠治  
発行人 志原 浩  
編集人 泰山俊光  
企画編集 百武佐保子

表紙&デザイン 薄崎 真 (ikeraga.)  
写真 奥田寛志 (154×156p)  
編集 岩川康郎、松川貴羽、アトリエコチ  
校正 佐々木裕子  
印刷発行 東芸堂一 (シネノ印刷)

### Special Thanks (敬称略)

太田紀子 (エクスナレッジ)、宙出版、本口貴弘 (グングニル)、  
作樂進子 (バイ インターナショナル)、島田隆生 (サイドランテ)、  
平林健司 (志学社)、溝口丸九 (早川書房)

発行所 株式会社玄光社  
〒102-8716 東京都千代田区飯田橋 4-1-5  
Tel: 03-3263-3515  
Fax: 03-3263-3045  
<http://www.genkoshu.co.jp/>  
印刷・製本 シネノ印刷株式会社

本社の個人情報に関する方針 (プライバシーポリシー) は、  
<http://www.genkoshu.co.jp/privacy> をご覧ください。

**JCOPY** (注) とは著作権者や権利関係者 同意出版物)  
本誌の事前承諾は著作権法上の表示を附与されています。複製  
される場合は、そのつど第四に、(注)と著作権者や権利関係者 (JCOPY)  
の許可を得てください。また本誌を他の著作権者の同意なく複製して入  
入や再販を行うことは、たとえ個人や家庭内での利用であっても  
著作権法上認められておらず、違法行為です。  
JCOPY TEL:03-5244-5086 FAX:03-5244-5089  
email: info@jcopy.org

©Gen Yoshida  
©2020 Genkoshu Co., Ltd.  
Printed in Japan

